悲情世嘉——SEGA正式与Sammy合并

UCG

游戏机实用技术

2004.7A

TV GAME SEMIMONTHLY

特别企划

此情可待成追忆

——游戏史上的名场面赏析Vol.2

GOUKI的E3游记

前线狙击

暑期PS2中文游戏两连发

最终幻想XII 王国之心II

格斗之王NEO WAVE

死或生ULTIMATE

潜龙谍影3 食蛇者

新魂斗罗 光环2

生化危机4

特快专递

钢铁帝国

樱坂消防队

攻略透解

变形金刚

机动战士高达SEED

Gamehalo 收录E3展 71分钟 100款 游戏精彩影像！

任天堂、索尼、微软发表会实录

NDS、PSP世界最初游戏影像公开

鬼泣3、生化4、FF、DOA大作直击

Tot.106 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

9 771008 060006 13>

本期赠送 超酷游戏文件夹 Gamehalo精彩VCD

&3DM SMV
www.plumbook.cn

久圣电玩专卖店

Jiusheng

Jiusheng dianwan zhuanmaidian

久圣电玩专卖店是位于深圳东门步行街西华宫的一家电子游戏及其相关器材的专营店。本店兼顾零售业务和批发业务，在电玩销售行业范围内颇具影响力。我们一贯秉承质量第一、客户至上的经营理念，多年来店铺规格不断扩大，进货渠道也相应得到稳定保证。我们拥有驻港分店，常年保证在第一时间内为玩家提供最新的游戏主机和软件。久圣历来坚持信誉最高的运作理念，现在面向全国玩家开展邮购业务，欢迎广大玩家来函来电垂询。

邮购地址：深圳市解放路西华宫一楼 G11 号 518001
深圳电话：0755 – 82203785　深圳传真：0755–82250016
深圳联系人：李瑞芹(13923427798)
香港电话：00852–65515289
QQ：228935359
［联系方式］

银行汇款 >>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> 最快捷的汇款方式
深圳交通银行帐号：60142811312826301 户名：李瑞芹

全场**酬宾销售，**赠送**精美礼品**　真情回报各位游戏迷

各色各型号及百事限定版PlayStation2！

SONY PSX

各色各型号及限定版GBASP

口袋妖怪限定版GBASP

各色各型号及限定版NCG

绿光限定版 Xbox

各版本EyeToy

机战专用手柄

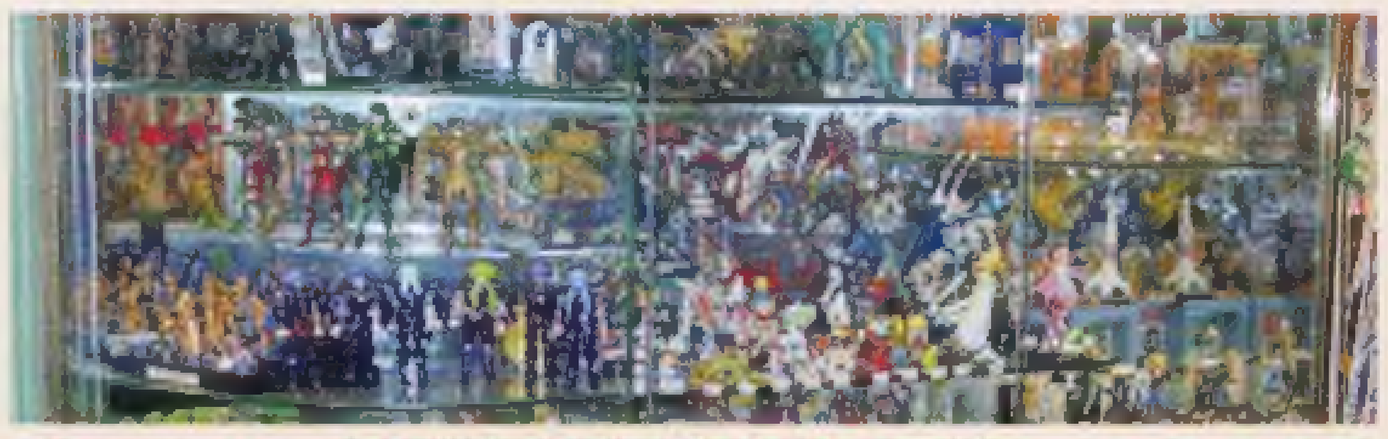
机战限定记忆卡

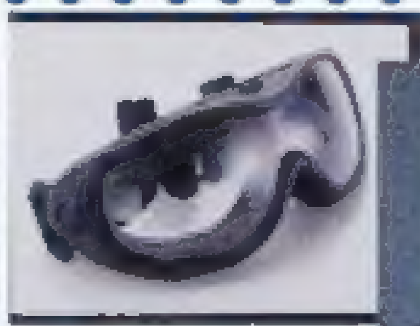
FC限定版GBASP

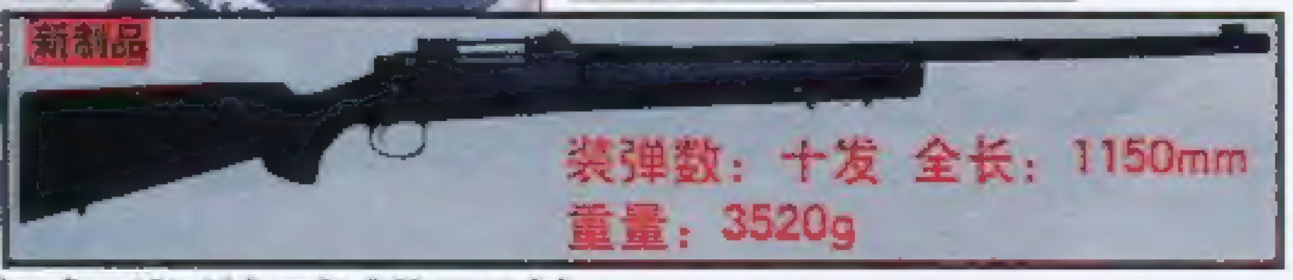
PIKMIN2（NGC）

WarioWorld（NGC）

机战MX（PS2）


久圣游戏玩偶及模型专柜





★军用模型精品屋　出售各类游戏模型枪

联系电话：13631588368　黄峰　地址：香港九龙旺角广华街1号

本店出售各种模型枪，包括港台地区及日本、德国KSC、WA、FTC、KTW 等各系列产品，欢迎来电垂询。

久圣电玩维修中心

我们聘用经验老道的技师为各类主机和游戏器材进行检测和维修，拥有齐全的配件和机器外设以及专业的检修设备。久圣电玩维修中心收费低廉，服务周到，修复迅速。欢迎广大玩家携“爱机”前来就诊。

加盟店：深圳华强北万商电脑城二楼 D208
联系电话：83767891
联系人：夏小姐

www.plumbook.cn

文：SOUL

焦点 Our Focus SEGA正式与Sammy合并

5月18日，Sammy与SEGA发表了共同声明，Sammy和SEGA将在10月实行合并，并成立共同持股的公司SegaSammy Holdings。Sammy与SEGA将完全成为其子公司。

股票转换比例方面，Sammy对SEGA为1：0.28。新建立的SegaSammy Holdings本部所在地预定设在东京港区。董事会长兼社长为里见治，而副会长为小口久雄，里见治也是合并公司的最大股东，他拥有27.6%的股份。

之后两社努力的方向

①将SEGA的娱乐技术力活用在Sammy的博彩机（パチスロ）、柏青哥等事业，提高这两项事业的影像及音响技术，从而进一步提升娱乐性，巩固其在博彩机行业的领头羊地位，并力争柏青哥行业的头把交椅。

Sammy推广的街机通用基板“AtomisWave”

② 在娱乐设施方面，将融合两社的开发力与创造力，开展以建设大型街机设施以及主题公园为首的娱乐场所的战略，提高盈利。

③ 通过家用机事业的再整合，进一步有效地活用Sammy在博彩机、柏青哥上取得的成就，让家用机事业部门的收益扩大。另外，还要积极开展日本之外的市场。

④ Sammy推广的街机通用基板“AtomisWave”要活用SEGA的技术开发力，充实其内涵；通过开展世界性的活动，将之建立成低成本、高品质的业务用平台。另外，推广街机游戏的网络化以扩大市场。

SEGA开发子会社合并

SEGA的7个开发子会社（SEGA WOW、SEGA AM2、HitMaker、Amusement Vison、SonicTeam、SmileBit、DigitalRex）将合并为一，合并的目的是为了提高效率，实现开发资源的再配置，将资源集中于今后可成长领域中，让开发以及销售进行战略统一。

◀原世嘉精英开发者集合。

关于SEGA

成立	1951年
总资产	1888亿日元
员工数	3507人
2003年度业绩	1912亿日元
2002年度业绩	1972亿日元

2003年度软件销售实绩

日本：27款 277万套（原计划30款 323万套）
美国：22款 421万套（原计划24款 423万套）
欧洲：22款 158万套（原计划24款 192万套）
合计：71款 856万套（原计划78款 938万套）

《DORORO》、《猎头者2》等游戏为了提高品质而延期，《索尼克英雄》去年全球销量为142万套（日：15万，美：85万，欧：42万）。

关于Sammy

成立	1975年
总资产	2992亿日元
员工数	1927人
2003年度业绩	2512亿日元
2002年度业绩	1657亿日元

▲Sammy的招牌家用机及街机游戏。

有情人终成眷属？

SEGA与Sammy的合并声明其实最早从去年初就公布了，但之后又经历了分分合合……。最初，这两方于2003年2月就公布将进行合并的声明，但之后2003年4月及5月经历了Namco也希望与SEGA合并的风波后，SEGA决定不与任何公司合并。之后又风平浪静过了半年多，事情似乎就要慢慢平淡下来之时，2003年12月，Sammy方面宣布已经取得了SEGA的22.4%的股票，成为SEGA实质上的最大股东……Sammy社长里见治很快进入了SEGA的管理层，最终，也就是5月18日，Sammy与SEGA终于宣布将正式合并。虽然合并的时间是10月1日，但这次恐怕不会再生变故了，关键还是在于Sammy已从SEGA原股东CSK处取得的22.4%的SEGA股票。其实从那一刻起，SEGA与Sammy的最终合并就已经不可阻挡了。之所以要现在公布合并，恐怕有部分原因是SEGA的2004年度债券就要在6月18日进行偿还了，要偿还债款，能够借助事业如日中天的Sammy当然是再好不过了。

www.plumbook.cn

游戏机实用技术 2004.7A TV GAME SEMIMONTHLY
总第106期 TV GAME 半月刊 2004年7月A

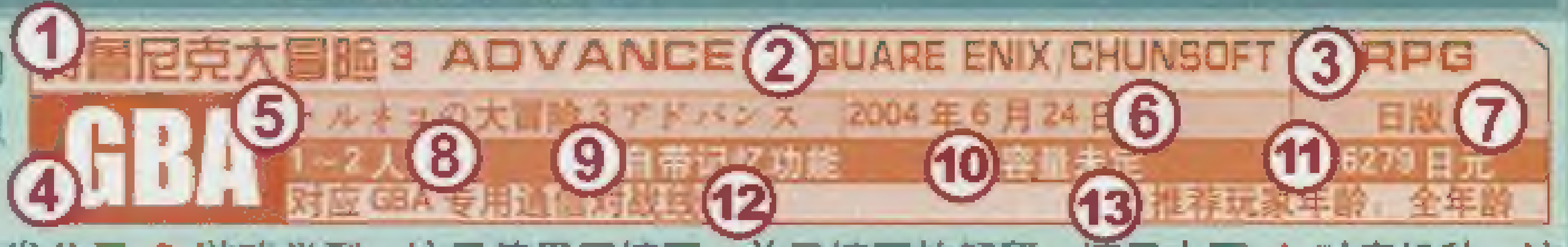
封面用图：塞尔达传说 小人帽
©2004 Nintendo

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

焦点
SEGA 正式与 Sammy 合并 1
SEGA 与 Sammy 有情人终成眷属？

火线直击
集中E3 2004的一切消息！ 4

- E3 2004 新闻总汇 —— 4
- PSP 游戏情报总汇 —— 6
- NDS 游戏情报总汇 —— 7
- E3 2004 劲作大拼盘 —— 8
- 银河战士 PRIME 猎人 —— 13
- 潜龙谍影 ACID —— 13
- 最终幻想Ⅶ 再临之子 —— 14
- 最终幻想Ⅻ —— 16
- 王国之心 记忆之链 —— 19
- 王国之心II —— 20
- 皇牌空战V 未颂的战争 —— 23
- 激情赛车 —— 24
- 火爆狂飙3 —— 25
- GT赛车4 —— 26
- 潜龙谍影3 食蛇者 —— 28
- 生化危机4 —— 30
- CAPCOM FIGHTING JAM —— 31
- 洛克人X 突击任务 —— 32
- 脱狱潜龙II —— 33
- 光环2 —— 34
- 死或生 ULTIMATE —— 35
- 星球大战 旧共和国骑士II —— 36
- 银河战士 PRIME 暗之回响 —— 37
- 新魂斗罗 —— 38
- 寂静岭4 THE ROOM —— 39
- 被遗忘的国度 恶魔之石 —— 40
- GOUKI的E3游记 —— 41

游戏情报站
一切玩家关心的游戏新闻 46

前线狙击
最新、最快的新游戏介绍 49

- 鱼仔 —— 49
- 神奇机器竞技场 哔波猴终极热战 —— 49

新作发售表
近期即将发售的游戏列表 50

排行榜
检阅游戏销售的实际成绩 52

黄金眼
新近发售游戏的权威评价 54

特企
此情可待成追忆 56
当年我们玩什么？ 60

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GB	GAMEBOY，Nintendo公司出品
GBC	GAMEBOY COLOR，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
GG	GAME GEAR，SEGA公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR，原SNK公司出品
PC-E	PC-ENGINE，Hudson公司及NEC公司出品
PC-FX	PC-FX，Hudson公司及NEC公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WS	WONDER SWAN，Bandai公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	Action，动作游戏
A·RPG	ActionRPG，动作角色扮演游戏
AVG	Adventure Game，冒险游戏
A·AVG	ActionAVG，动作冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	First Person Shooting，第一人称视点射击游戏
FTG	Fighting Game，格斗游戏
MMORPG	Massive Multi-Player Online Rpg，大型多人在线角色扮演游戏
MUG	Music Game，音乐游戏
PUZ	Puzzle，益智类游戏
RAC	Racing，赛车游戏
RPG	Role Playing Game，角色扮演游戏
RTS	Real Time Strategy，即时战略游戏
SLG	Simulation Game，模拟／战略游戏
S·RPG	Simulation RPG，战略角色扮演类游戏
SPG	Sports Game，运动游戏
STG	Shooting Game，射击游戏
TAB	Table，桌面游戏

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

www.plumbook.cn

游戏光环 Gamehalo

■微软发表会 —— 13：36
■SCEA 发表会 —— 10：45
■任天堂发表会 —— 14：48
■Capcom 新作集锦 —— 17：00
■Konami 新作集锦 —— 06：39
■Tecmo 展台＋《死或生 ULTIMATE》 —— 04：14
■E3 GIRL SHOW —— 03：20

特快专递 *新近发售游戏的概要介绍* 64
■樱坂消防队 —— 64 ■钢铁帝国 —— 66

游戏立方 *网罗所有和游戏有关的趣味话题* 67

攻略
机动战士高达 SEED —— 76
变形金刚 —— 83

研究中心 *探索游戏乐趣、将游戏进行到底* 86
■最终幻想 X －2 国际版 —— 86

火热秘技 *最快速、最实用的秘技火热呈上* 87

电子竞技场 *报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力* 88

游戏动漫园 *游戏与动漫画的互动* 92

自由谈 *让读者玩友在此畅所欲言* 94

读编往来 *读者与编辑的轻松交流* 97

游风艺苑 *拿起画笔，描绘你自己的游戏* 102

互动信箱 *一起办好属于大家的游戏杂志* 106

推荐 格斗之王 NEO WAVE 103
这是全新的一代 KOF!

游戏索引

ARC
CAPCOM FIGHTING JAM —— 31
格斗之王 NEO WAVE —— 103

DC
生化危机 代号：维罗尼卡 完全版 —— 87

DVD
最终幻想Ⅶ 再临之子 —— 14

GBA
钢铁帝国 —— 54 66
火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 2 —— 87
机动战士高达 SEED —— 54 76
蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大冒险 —— 87
王国之心 记忆之链 —— 20

NDS
银河战士 PRIME 猎人 —— 13

NGC
PIKMIN2 —— 87
洛克人 X 突击任务 —— 32
生化危机 4 —— 30
银河战士 PRIME 暗之回响 —— 37
PS

PS
恶魔城 X 月下夜想曲 —— 87

PSP
潜龙谍影 ACID —— 13

PS2
CAPCOM FIGHTING JAM —— 31
GT 赛车 4 —— 26
被遗忘的国度 恶魔之石 —— 40
变形金刚 —— 83
波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险 —— 87
超级机器人大战 MX —— 54
虹吸战士 最后关头 —— 54
荒野大镖客 —— 87
皇牌空战Ⅴ 未颂的战争 —— 23
火爆狂飙 3 —— 25
激情赛车 —— 24
寂静岭 4 THE ROOM —— 39
洛克人 X 突击任务 —— 32
潜龙谍影 3 食蛇者 —— 28
神奇机器竞技场 哔波猴终极热战 —— 49
脱狱潜龙Ⅱ —— 33
王国之心Ⅱ —— 20
新魂斗罗 —— 38
樱坂消防队 —— 64
鱼仔 —— 49
战国无双 —— 55
最终幻想 X －2 国际版 —— 86
最终幻想Ⅻ —— 16

Xbox
CAPCOM FIGHTING JAM —— 31
被遗忘的国度 恶魔之石 —— 40
光环 2 —— 34
荒野大镖客 —— 87
火爆狂飙 3 —— 25
死或生 ULTIMATE —— 35
天诛叁 回归之章 —— 87
脱狱潜龙Ⅱ —— 33
星球大战 旧共和国骑士Ⅱ —— 36

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社长／总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 梓 杨 晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
广告总监：刘 方

编 委：陈汝康 董 磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴 淦 许潇俊

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008－0600
国内统一刊号：CN62－1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54－98

编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市敦家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电 话：0931－8668378 8653190
传 真：0931－8496387
Email：ucg@ucg.com.cn

广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
出版日期：2004 年 7 月 1 日
定 价：人民币 9.80 元

BPA INTERNATIONAL

&3DM-MV
www.plumbook.cn

文:SOUL

E3 2004新闻总汇

E3 2004展会总概况

E3 2004共有来自87个国家的6万5000人参观。

E3 2004展出的游戏数量为5000款，其中1000款为初次公布的游戏。展会上所展出的四分之三游戏都将于年内在美国上市。

在所展出游戏的机种分布上，40%属家用机游戏，30%属PC游戏，18.4%属PDA游戏、6.8%属掌机游戏，3.8%属于在线游戏。

在所展出游戏的类型分布上，26.6%属于动作、冒险游戏；15.8%属于教育、或娱乐教育软件；12.5%属于运动、赛车游戏；7.3%属于角色扮演；7.1%属于儿童、家庭向游戏；6.3%属于战略游戏；4.9%为街机游戏；3.7%为模拟类游戏；15.8%为其他。

下一年E3，也就是E3 2005已经定于2005年5月18～20日举行，地点仍和以往一样为美国洛杉矶的国际展会中心（Los Angeles，CA）。

《危机之前 最终幻想VII》公布

在Square Enix的E3新闻发布会上，公布了全新作品《危机之前 最终幻想VII》（Before Crisis Final Fantasy VII），它是一款面向手机的全新RPG，故事发生于《最终幻想VII》之前6年，游戏画面为3D。日本方面该作将于2004年9月推出，对应NTT的DoCoMo 900I系列以上的手机，游戏还支持最多3人的多人游戏模式。

E3前的几条传闻

PSP性能提前泄漏?

"PSP的内存仍将保持最早公布的8MB，而不是再之前的另一个传闻——32MB"，但最终在5月11日上午的SCEA新闻发布会上，平井一夫自豪地宣布："PSP的内存将增加至32MB！"

三星也将在E3上推出主机?

传闻三星将与EA合作推出一台新主机，新主机可能是一台像N-Gage那样的游戏手机，而EA也将成为像任天堂那样的游戏软硬件巨人，新主机会很小巧，比目前三星推出的手机用游戏手柄（如图）要小得多，当然，事实证明，这仅是传闻。

▲三星的手机用游戏手柄——Samsung Sprint PCS Game Pad，连L/R键都有。

世嘉将重返硬件市场?

传闻的起因是，世嘉向各大媒体透露，"E3上将会有重大的发表！"于是人们猜测世嘉将重返硬件市场，甚至中裕司之前在某次访谈中的感概"很怀念世嘉有自己主机的时代"，也成为这次传闻的论据。离E3越近，传言越厉害，连世嘉装有新主机样品的外包装的"照片"都公开了。但最终的事实是，根本就没有世嘉的新主机存在，所谓的重大发表只是世嘉的宣传口号，世嘉在E3上公布的新游戏只有《梦幻之星 宇宙》，而且还只公布了一段CG动画而已。

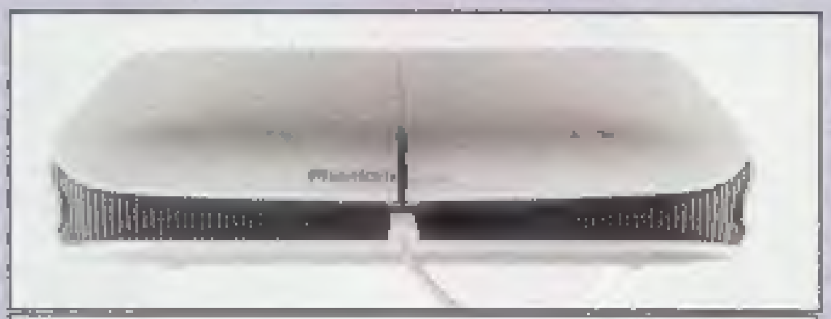
▲传说放有SEGA新主机样品的纸箱。

宫本茂将离开任天堂?

这个传闻就有些荒唐了，不过大家还是将信将疑，世上的事，谁说得准呢？直到5月11日上午，宫本茂"装备"着林克的剑和盾出现在任天堂新闻发布会上公布全新的《塞尔达传说》时，人们才开始对这传闻嗤之以鼻……

幻影主机终于现出真身

公布已久的幻影几经波折，终于在今年E3展出，主机造型与之前的概念图相比有很大区别，变得更为简约，更具有流线感了。不过幻影主机所标榜的网络主机的前卫概念仍然未变，首先玩家先向无限工作室（Infinium Labs）购买"幻影游戏服务"（Phantom Gaming Service），无限工作室就会赠送给玩家一台主机，主机上没有光驱，只有内藏的40GB硬盘，所要玩的游戏全部通过宽带网上下载。"幻影游戏服务"每个月的月费为29.95美元，另需交199美元押金，但一般"幻影游戏服务"的期限为2年，满2年后无限工作室将归还玩家199美元的押金，因此可以说主机就是免费的。



幻影主机所对应的游戏就是所有现在市面上的PC游戏，没有专用的幻影游戏存在，因此基本上还算是一台PC机，

其实这样的主机配置对如今的PC来说只能算是中档配置，主内存稍嫌有些少了。目前幻影主机预定于2004年11月18日开始在美国运作，届时恐怕这样的配置在PC界算是"配置不高"了，让人担心幻影能不能对付配置要求越来越高的PC游戏。另外以现在的宽带网速度来说，即使有几Mb的带宽，要下载数GB的游戏还是要花费相当多时间的。

▲幻影主机在E3上所做的巨幅广告。

幻影主机的性能	
CPU	AMD的Athlon XP 2500+
芯片组	NVIDIA的nForce2 Ultra400
显卡	NVIDIA的GeForceFX 5700 Ultra
主内存	256MB
显存	128MB
硬盘	40GB

另外值得一提的是，为了加强幻影主机的网络安全，无限工作室特地雇佣了曾破解了微软Xbox主机的美国麻省理工大学毕业生Andrew Huang来负责主机的安全加密工作。

▲这是E3现场的幻影实机演示，可以看得出主机倒是相当小巧。机上正在运行的游戏是刚刚于3月发售的PC上的FPS游戏《虚幻竞技场2004》。

▲键盘可以180回转的"Lapboard"，另外下层的板上可以放鼠标，再把它整个放在腿上，这样玩起来就舒服得多了。

《潜龙谍影3》试玩碟被抢?

E3期间，有传言SCEA展台中的《潜龙谍影3》试玩碟被一名20岁左右的男子打破柜台抢走了，但当记者向SCEA展台以及展会上的警察咨询该事时，得知根本就没有这件事发生。

美国游戏玩家的平均年龄为29岁

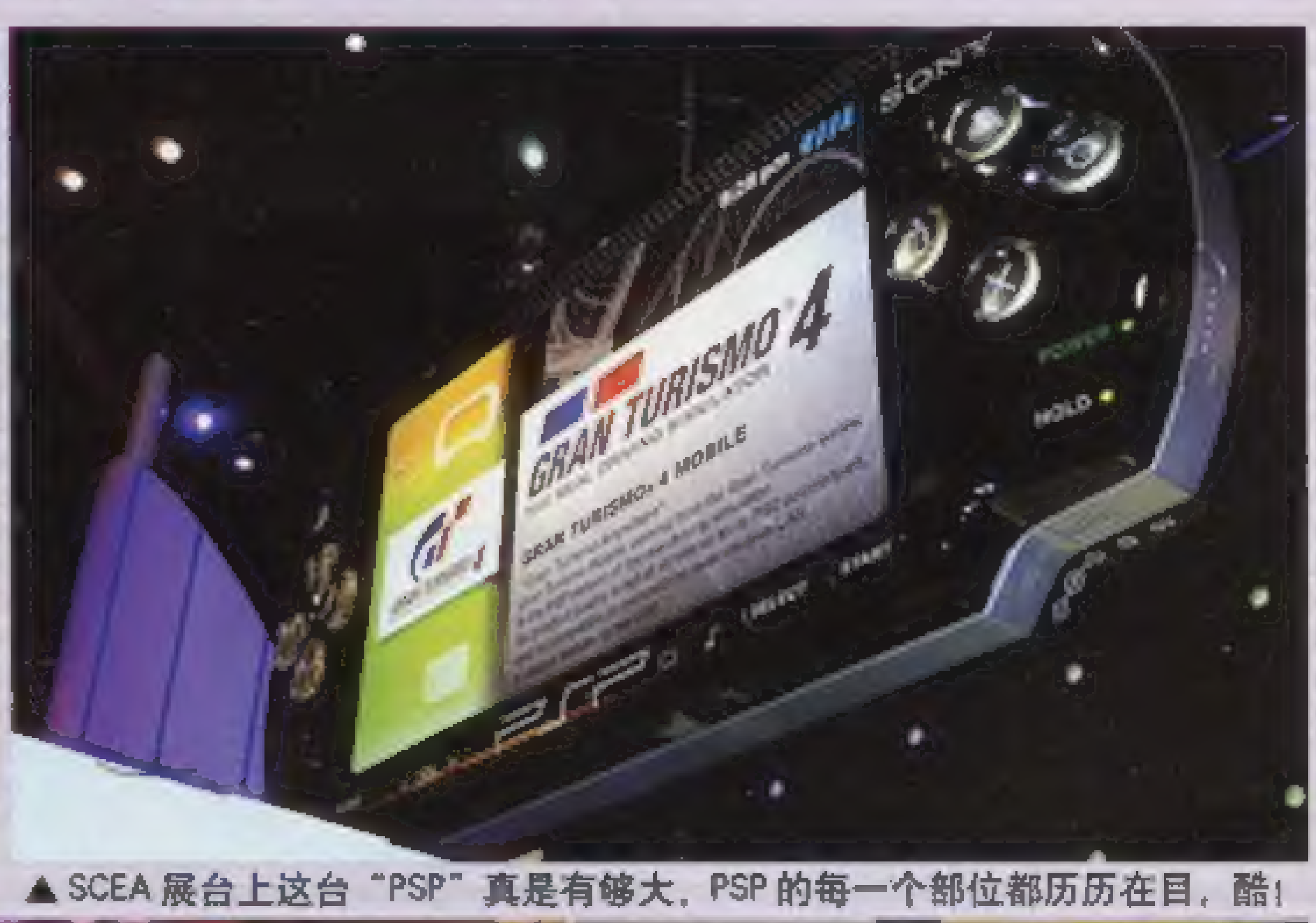
E3的主办组织Entertainment Software Association（ESA，美国娱乐软件协会，原IDSA）公布了一项有关美国游戏市场的调查。调查显示，美国游戏玩家的平均年龄为29岁（其中50岁以上的游戏玩家占17%），美国游戏玩家中女性占39%。而在美国的游戏软件市场规模方面，2002年美国Video Game和PC Game的销售额总和为69亿美元，其中Video Game为55亿美元，PC Game为14亿美元；2003年美国Video Game和PC Game的销售额总和为70亿美元，与2002年基本持平，原因是PC Game从14亿美元萎缩到12亿美元，而Video Game则从55亿美元增加到58亿美元。

www.plumbook.cn

E3 2004展台SHOW

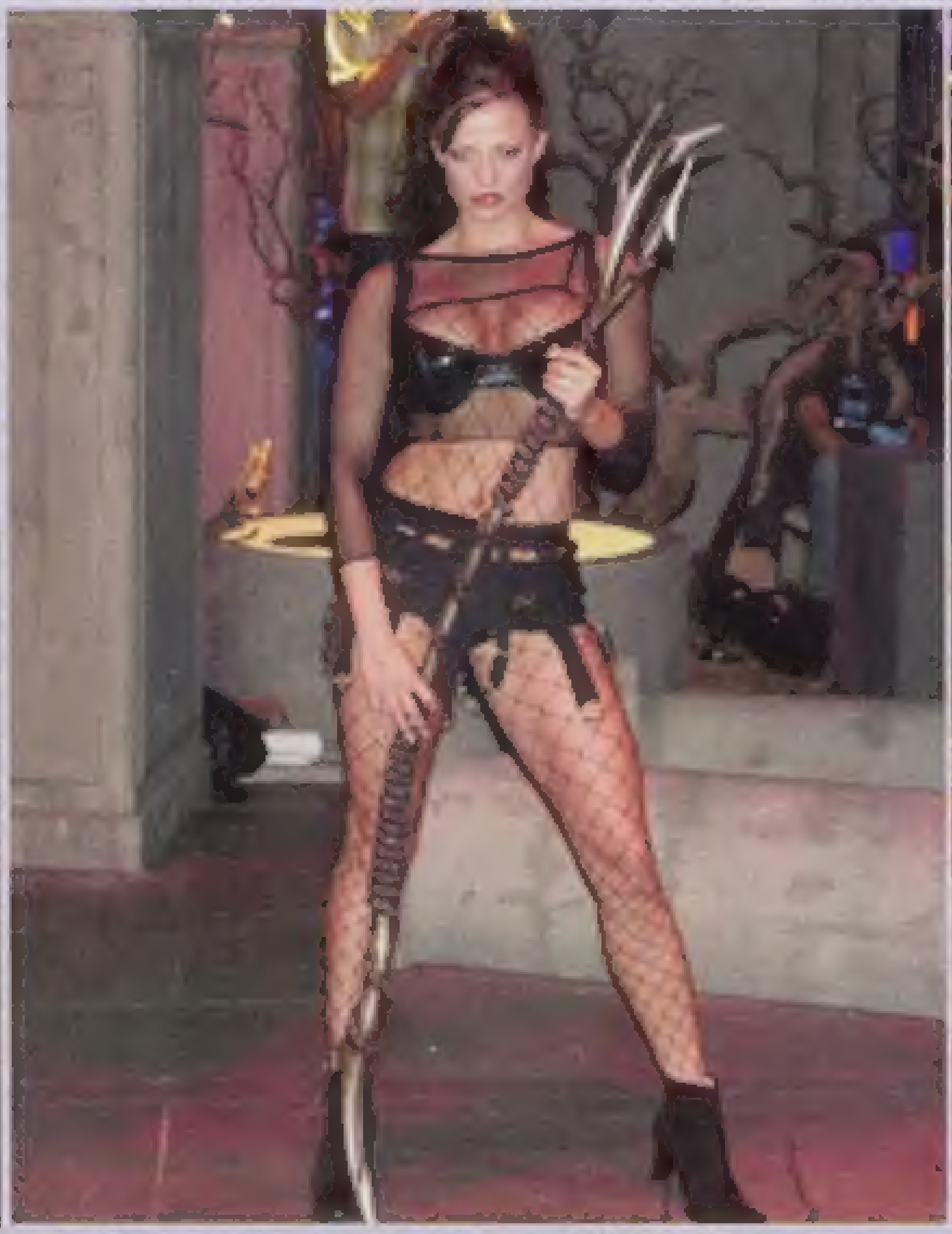
▲很面熟？没错，他就是全球著名的华人电影导演吴宇森，他这次专程来现场试玩《银河战士 PRIME 猎人》。

▲这是凌驾于南厅与西厅之间走道的蜘蛛侠同志，很别致的广告。



▲SCEA 展台上这台“PSP”真是有够大，PSP 的每一个部位都历历在目，酷！

▲美国THQ的展台小姐，怎么老美也喜欢清淡配色的服装？



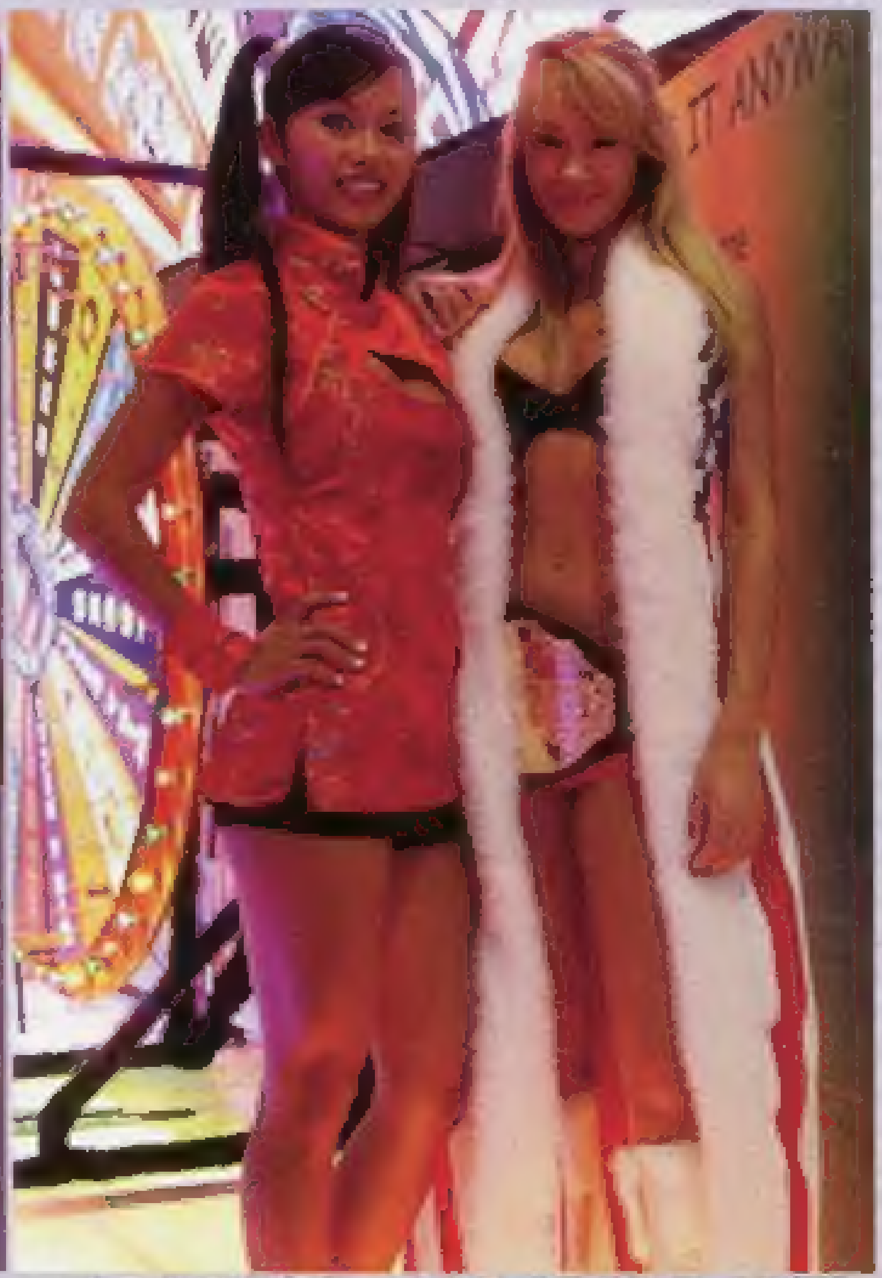
▲《波斯王子 2》的展台小姐，与本作的气氛非常配合。

▲为什么是“吉尔”在发《浣熊时报》？

▲《火爆狂飙 3》赛车女郎，风景这边独好。

▲《摔角玫瑰》也有专设展台来 COSPLAY。

▲Tecmo展台，这是《忍者龙剑传》中的“瑞切尔”。



▲真是全场亮点啊，以上是“雷芳”及“蒂娜”。

▲SCEA 展台的《杀戮地带》人偶、灯光配得好酷！

▲微软展台，试玩台密密麻麻，但整齐划一。这里看到的试玩台是《翡翠帝国》及《英雄传奇》。

▲宽敞的任天堂展台，大家还可以坐下来慢慢地试玩 GBA 游戏，当然NDS试玩区是肯定不会这么“休闲”的。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

PSP游戏情报总汇

PSP 目前已经公布画面的游戏就已经有数十款，限于版面有限，本文主要选择了 12 款较受国内玩家关注的作品进行介绍。

SCE 宣布目前全世界已有 100 家游戏软件商加入了 PSP 的游戏开发阵容，其中日本 34 家、北美 24 家、欧洲 31 家、韩国 10 家。除了 SCE 在展会上公布的游戏之外，SCE 还公布了一个日版 PSP 游戏名单，共有 43 款作品，以下是 PSP 游戏名单的精选。

厂商	游戏名	类型
Capcom	《鬼泣》系列	ACT
Capcom	《红侠乔伊》系列	ACT
元气	首都高 Battle	RAC
Konami	迷宫探索（暂名）	FPS
Konami	足球（暂名）	SPG
Konami	伊苏 VI（暂名）	A·RPG
Konami	潜龙谍影 Acid（暂名）	未定
Square Enix	未定	未定
Sega	S 计划（暂名）	未定
Hudson	《天外魔境》系列	RPG
Hudson	《炸弹人》系列	ACT
Bandai	机动战士高达（暂名）	未定
Banpresto	超级机器人大战（暂名）	未定
Activision	蜘蛛侠 2	ACT
Activision	托尼·霍克：地下 2	SPG
EA	极品飞车：地下狂飙	RAC

▲连游戏的碟面、包装都已经设计好了！可以看出，UMD 碟的碟面设计非常有创意。E3 上 SCEA 在展台上可以说展出了整整一墙的 PSP 游戏包装及 UMD 电影包装。

GT 赛车 4 MOBILE（暂名）	SCE	RAC

绝对是 PSP 上的头号杀手级软件，虽然目前只公布了 CG 动画，但可以想像这一定是充分发挥 PSP 机能之作。另 PSP 版会和 PS2 版互动吗？

到哪里也一起	SCE	AVG

《到哪里也一起》早在 PS 时期对应 Pocket Station 就取得了成功，这次在索尼真正的掌机上，可算是实至名归的“到哪里也一起”了。

天键地门	SCE	ACT

SCE 自行开发的全新作品，一看画面就知道本作的游戏方式显然是借鉴了“《无双》系列”，时代背景似乎也是设定在古代。

新山脊赛车（暂名）	Namco	RAC

“《山脊赛车》系列”是在 PS 早期造就辉煌的赛车作品，这次公布的宣传片断上可以看到系列前四作的画面，不管怎样，我们的永濑丽子回来了。

真·三国无双（暂名）	Koei	ACT

光荣公司现在摇钱树游戏，已经确定将与 PSP 主机同时发售！

NBA Street	EA	SPG

EA 的大作运动游戏，系列新一作就在 PS2 上就狂销 150 万套以上。

装甲核心 方程式前线	FromSoftware	ACT

还是 FromSoftware 有诚意，他们推出是系统全新作。

虹吸战士：洛根之影	SCE	ACT

PSP 版希望游戏性方面能够回到系列最初两作的感觉。

永恒传说（暂名）	Namco	RPG

虽然还没有明确的消息，但可以肯定这将是一款复刻版游戏。

捉猴啦！（暂名）	SCE	ACT

可以预见，这是一款复刻，再加上部分新要素的游戏。

炼狱	Hudson	A·RPG

来自 Hudson 全新作品，剧情以科幻故事为背景。

恶魔战士：编年史（暂名）	Capcom	FTG

移植自 Capcom 的经典格斗游戏，以“编年史”为名。

PSP实际大小！

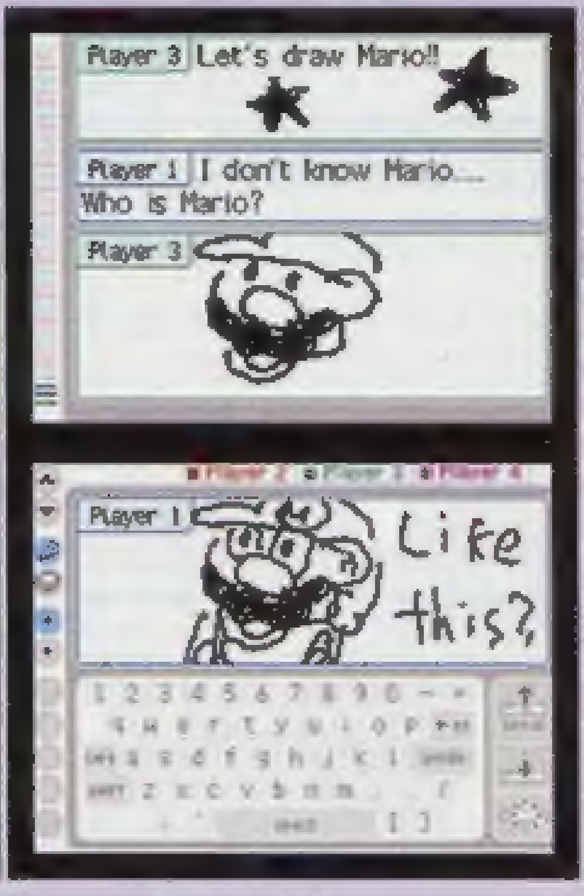
■PSP 的方向键下方的圆盘状突起为小摇杆。

PSP 大小： 长 170 毫米、宽 74 毫米、厚 23 毫米

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDS游戏情报总汇

创意，的确是创意，NDS游戏给人的最大感觉就在创意，全新的游戏体验，真想快些玩到啊！



超级马里奥64×4

游戏以《马里奥64》为基础，将之改成了可以4人同时玩的动作游戏，可以比赛谁最先找到地图中的星星。不过本作不对应触摸屏机能，在双屏的使用上，上屏负责3D画面的显示，下屏负责显示地图。令人吃惊的是，该游戏同样可以对应1卡4人玩。

PictoChat

一个聊天游戏，利用NDS的无线通信机能向对方传递信息。你可以直接在触摸屏上涂鸦画出一些图案，也可以点击出现在触摸屏上的键盘来输入英文。软件名“PictoChat”其实就是由PIC（图像）、TO及CHAT（聊天）3个词构成。

瓦里奥制造DS

绝对绝对量身订做的NDS游戏，估计这就是能够最充分发挥NDS触摸屏机能的游戏了。不过对着触摸屏猛划，让人开始担心触摸屏是不是很容易划坏……上面这个小游戏就是画硬币，小时候大家都试过吧，用这种方法来画出硬币上的图案。

马里奥赛车DS

发挥了NDS的3D机能，上屏显示实际游戏画面，下屏显示地图。

新超级马里奥兄弟

看起来很像是是《超级马里奥兄弟》，但其实是完全重新制作过的游戏，看看这“头”巨大的马里奥，这样吃金币多方便。

Pac–Pix

目前为止最有创意的NDS作品之一，你在触摸屏上画出一个吃豆人，只要你画得好，它就会变活，然后冲出去吃掉幽灵，很有趣吧？也因此有人说NDS的触摸屏应该用来做一个《神笔马良》那样的游戏……

半熟英雄

在下屏中，你要攻击哪个敌人就点哪个，非常直观有趣，另外BOSS战时，你要攻击BOSS的哪个部位，就可以用笔直接点BOSS来发出指示。

NDS卡大小：高约35毫米、宽约33毫米（注：任天堂还未公布官方数值）

NDS实际大小！

以下就是到目前为止任天堂及众多第三方厂商所公布的NDS作品名单，当然，这是一份经过筛选的名单。

Namco	新钻子先生
Activision	蜘蛛侠2
Bandai	One Piece
Bandai	龙珠Z
Capcom	《红侠乔伊》系列
Capcom	《逆转裁判》系列
Capcom	《洛克人EXE》系列
Banpresto	龙珠Z
EA	极品飞车
Koei	真・三国无双
Konami	青蛙过河2005
Sega	索尼克DS
Sega	Project Rub
Square Enix	最终幻想 水晶编年史
Square Enix	勇者斗恶龙 怪兽篇
TECMO	怪兽农场
TECMO	Team Ninja小组作品
Ubisoft	《雷曼》新作
Nintendo	银河战士Prime：猎人

NDS大小：长约130毫米、宽（展开后）约150毫米、厚约28毫米（注：任天堂还未公布官方数值）

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

E3 2004劲作大拼盘

“劲作大拼盘”已经成为了每年E3必行的一道程序了，毕竟E3上所公布的游戏情报实在是太多了，要想把每款游戏都花上大篇幅进行介绍既不现实，也不一定好看，所以下面就由SOUL来把所有未能被“大篇幅”介绍的游戏在这篇《E3 2004劲作大拼盘》中一网打尽！由于都是未发售的新作，因此很多有关游戏的基本信息还未明了，所以这里使用了一个简化的信息条（上表就是对信息条的说明），同时特别加入了“注目度”一项，来对这款游戏目前所公布的信息的精彩程度做一个简评，但并非对游戏本身的评级。

游戏译名		游戏类型	注目度
■游戏原名	■发行公司	■对应机种	■预定发售日

梦幻之星 宇宙

梦幻之星 宇宙		未定	★★★★★
■Phantasy Star Universe	■SEGA	■未定	■未定

“《梦幻之星》系列”是世嘉公司的王牌RPG系列，不过自1993年的《梦幻之星4 千年的终结》之后，正统“《梦幻之星》系列”已经有11年不再出续作了，这次世嘉在E3上突然公布《梦幻之星 宇宙》的确出乎人们的意料，更奇怪的是世嘉在E3上仅仅公布了本作的一段CG动画，游戏的类型、机种等等全部未明……本作是“《梦幻之星》系列”的正统续作呢？还是《梦幻之星在线》的续作？也就是说，本作到底是RPG还是MMORPG？诞生于2000年的《梦幻之星在线》可以说是叫好又叫座，因此《梦幻之星 宇宙》将是一款更成熟、更完善的MMORPG的可能性还是很高的，而且本作的开发组可还是SonicTeam开发组。

▲以“宇宙”为标题的本作将揭开系列的新篇章。

▲新角色具有《梦幻之星》世界观中特有的感觉，

▲展会上公布的这段CG动画很有大作气势。

▲动画中的男性角色与纷拥而至的怪兽作战。

波斯王子2

波斯王子2		ACT	★★★★★
■Prince Of Persia 2	■Ubisoft	■NGC/PS2/Xbox	■2004年10月11日

去年的《波斯王子 时之砂》出尽了风头，那令人惊异的画面、独具创意的游戏玩法让它一举夺下了数项年度最佳游戏奖，但在前作耀眼的光芒之下，仔细玩过前作的玩家也会发现前作的几个不足之处，如战斗系统不够好玩、关卡设计到后期感觉有些新意不足、BOSS战数量不足等。而《波斯王子2》将有机会一补前作的缺点，本作的战斗部分将得到大幅加强，王子这次具有更多更炫的攻击招式，他甚至可以捡起敌人的武器以牙还牙，解谜部分自然也得以加强，不过如何利用“时之砂”帮助解谜仍是关键的手段。游戏发售日为不算太远的10月11日，因此也请期待我们在不久的将来为您做出更详细的续报。

▲本作中你仍然可以领教到令人陶醉的精美画面。

▲抓住怪物作护身盾，王子的动作增加了很多。

▲王子的造型有很大的转变，是的，他更酷了。

▲只有骑到BOSS的头上才算是找准了BOSS的弱点。

兽王记

兽王记		ACT	★★★☆☆
■Altered Beast	■SEGA	■PS2	■2004年秋

《兽王记》是世嘉的经典街机游戏，事隔多年，世嘉再次以《兽王记》为名制作这款全新的动作游戏。《兽王记》的特色就在于主角可以变身成为几乎无敌的超威猛巨兽，让人大呼过瘾，而可以肯定的是，这次全新的《兽王记》仍将保留这个特色，目前已知本作中主角可以变身为雪人、恐龙、狼等等好几种巨兽，外表都是极为凶猛。虽然《兽王记》早于去年E3就公布了，但一直都较少有新消息公布，这次E3公布的新情报我们仍然无法确切得知游戏的玩法，可以说主角未变身前有些像世嘉另一经典游戏《SpikeOut》，不过敌人的数量还要更多，也因此有人认为本作可能会在某种程度上引进当下流行的《真·三国无双》的玩法。

▲变身成为铁甲牛怪将敌人一网打尽！

▲主角未变身前样子，这样打斗起来像《SpikeOut》。

猫女

猫女		ACT	★★★☆☆
■Catwoman	■EA	■NGC/PS2/Xbox	■2004年7月20日

有奥斯卡影后哈利·贝瑞以及原性感女神莎朗·斯通两位巨星作为电影的影星阵容，超级英雄漫画改编的电影《猫女》当然倍受全球影迷的关注，这类电影同时也是改编成游戏的最佳题材。而这款由EA带来的电影改编游戏有一个非常让人眼睛一亮的特点，那就是它的画面实在是太漂亮了，说到美版的游戏，里面的人物造型真是不敢恭维，但《猫女》却完全不同，不只画面，游戏中的人物也是美丽得很，而且是符合东方人审美观的那种美！游戏中，玩家将可以控制猫女使用鞭子，鞭子不但可以用来攻击，还可以用来夺取敌人手上的武器！此外，你也可以让猫女真的像猫那样行走……而这时猫女就可以使用卡波卫勒舞（就是“《铁拳》系列”中艾迪及克里斯蒂的流派）来攻击敌人。

▲虽然四脚落地，但猫女这姿势比站立时还要优雅。

▲哈利·贝瑞的容貌清晰可见，这就是本作的画面！

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

太空堡垒：入侵 | ACT | ★★☆☆☆

“人类于21世纪所发现的外星人科技，就叫作Robotech……”Robotech就是动画片《太空堡垒》的英文名，这次的新游戏《太空堡垒：入侵》就是以“《太空堡垒》系列”动画中的第二部为主题制作的（日版这部动画原名《机甲创世纪》）。可能有些玩家还会记得2002年的《太空堡垒：Battlecry》吧，这款相当优秀作品的开发组Vicious Cycle其实也正是本作的开发组！本作中你将可以控制名为Cyclone的旋风战车，旋风战车还可以变形为机器人，从而使用更多更强的武器，有了旋风战车，主角们就可以和入侵地球的外星人进行战斗了。除单人游戏外，本作还支持分屏双人游戏，接上网络，本作还支持最多8人同时进行游戏。

▲与外星人相比 我们的旋风战车显得有些弱小。

▲旋风战车既可以是你的装甲，也可以是你的机车。

惩罚者 | ACT | ★★☆☆☆

大多数国内玩家对《惩罚者》最初的认识应该是从Capcom的同名街机游戏开始吧，然后大家又发现《惩罚者》原来最早是一部著名的美国漫画，今年更改编成了电影，不过并不是每个人都能够接受电影对漫画的演绎，尤其是电影主角的形象与漫画原型有太大反差时。至于本作游戏，则是以漫画为题材，而非时下流行的电影改编游戏。《惩罚者》被称之为美国Marvel公司旗下故事最黑暗的一部漫画，也因此故事中的主角不得不以暴制暴，玩家就将扮演惩罚者对所有的罪犯进行惩罚。从目前公布的游戏画面上看，本作像是一部当下流行的第三人称动作游戏，画面素质不俗，而且主角的造型与原作非常贴切，尤其是和今年的电影相比，你可能会说：“啊，这才像惩罚者嘛！”

▲主角的造型相当酷 很有漫画中的风范。

▲这样的场面让人想起另一游戏《马克思·佩恩》。

分裂细胞3 | ACT | ★★★★☆

新作才刚刚发售不到两个月，想不到Ubisoft就“迫不及待”地公布最新作了。本作故事发生于2008年，而主角仍是Sam Fisher。这次E3上展出了很多片断，比起前作《明日潘多拉》，本作的多人游戏模式又做了加强，其实这种潜入型游戏要做成双人或是多人合作真的会很好玩，当然，这就很考验开发者的关卡设计能力了。本作在画面上的加强也是显而易见的，还有更好的物理引擎、更好的碎片效果、更好的光影效果，以及更可信的武器等等，这一切都是为了 更真实！更真实就让人更有投入感。但目前这些演示还只限于PC版，要想在家用机上实现这样的效果是不太现实的，另外本作的预定发售日是在2004年内，家用版这次会落后于PC版推出？

▲更高的真实感造就更强的潜入感！

▲本作插画 并非游戏画面。

幽游白书：暗黑武道会 | FTG | ★★★★☆

自《龙珠Z》动画及游戏在欧美取得了全面成功之后，同样在日本具有至高地位的热血派《幽游白书》动画与漫画也迅速引进欧美，因此本作游戏的推出也水到渠成。这次的《幽游白书》游戏与《龙珠Z》游戏相同，为一对一的格斗游戏，同时对应多种模式，比如一个卡片游戏模式。从目前所公布的游戏画面来看，本作无疑采用的是卡通渲染的画面处理方式，这点与《龙珠Z：武道会2》是相同的。在出场角色的数量方面，本作是25位角色，可以说相当多了。本作美版发售日就在8月17日，看来很快就会和玩家们见面了。《幽游白书》风潮在亚洲虽然已经过去数年了，但毕竟这是一部如此精彩的作品，因此这次的《幽游白书》新游戏仍令我们期待。

▲浦饭幽助对户愚吕（弟），体力槽下是灵力槽吗？

▲超人气角色飞影！新作将如何表现他的黑龙波？

大逃亡：黑色星期一 | AVG | ★★☆☆☆

虽然被人称之为仿《横行霸道》的作品，其实《大逃亡》在《横行霸道3》发售前已默默开发数年了……游戏推出后《大逃亡》给人们带来的超酷画面让它在美国也销售了近80万套，但也有很多人对本作的游戏性颇有微词。这次续作SCEE伦敦开发组将着力于前作这些缺点的改进。新作的一大变化就是玩家可以从3名角色中选择一位展开故事，动作+赛车仍是游戏的主要玩法，不过玩家可以驾驶的车就丰富得多，包括班车、的士以及摩托车等等，整个游戏共有22个任务，游戏还设置了多重结局，增加了游戏的可重复性。前作的一大特色就是游戏剧情如电影一般的感觉，本作仍将保留这一优点，所有人物的面部表情仍会细致得让人难以致信。

▲本作将带给你一个更真实可信的伦敦街区。

▲过场剧情素质极高，有如好莱坞电影一般。

洛克人X8 | ACT | ★★★☆☆

本作在很多方面延续了《洛克人X7》的特点，同样的画风，同样采用3D画面，同样可以选用3名角色X、Zero以及AXL。这次最大的改变就是“双人配合系统”，玩家所选用的两名角色不但可以随时互相切换，还可以互相救援，如其中一位角色被敌人抓住时，你就可以派出第二名角色去救援，此外更让人兴奋的是，这次加入了威力强劲的双人合体攻击系统！从目前所公布的预告片中我们可以发现，前作中备受争议的3D视角问题将在本作中有所改观，因为本作的主要玩法将回归到横卷轴版面玩法，毕竟这才是正统“《洛克人X》系列”的感觉。11月2日是美版的发售日，不过我们有理由相信日版将会比这个日期要早。

▲配色相当漂亮的画面，装备铠甲后X肯定会更帅。

▲两个角色之间的配合将为游戏带来许多新意。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

星际火狐 2 | STG | ★★★★☆

早于去年E3前就公布的游戏，结果除了去年E3及今年E3之外，本作就没有在其他时候公布过新情报，难道非要在E3上才能公布新情报？（笑）本作在E3上是可以试玩的，在射击部分，本作与之前的《星际火狐》正统系列作品没有太多的差异，但本作却在飞行站之外加入了陆地战！也就是说这次《星际火狐》中你可以扛着火箭筒在地面上和敌人进行对射，就像是一些第三人称的射击游戏那样。陆战中你还可以操纵主角坐上战车来攻击敌人，更强的是，你的战车可以和你的战机一样做出侧翻动作来躲避敌人的攻击。本作的实际开发者是Namco，Namco的开发实力大家当然是不用怀疑的了。就让我们一起期待这款讲究陆空作战的、前所未有爽快的《星际火狐 2》吧！

▲Fox 走动时左右摆动的尾巴非常可爱。

▲可以乘坐战车，而且看起来相当爽快的样子！

摔角玫瑰 | SPG | ★★★☆☆

彻彻底底的，这是一款借鉴了"《死或生》系列"成功要素的游戏，"《死或生》系列"成功的最大要素之一就是美丽的女性角色，《摔角玫瑰》因此大胆地引用了这一点，而且弃其"糟粕"，你喜欢男性角色？对不起，本游戏中只有女性角色！所不同的是，《摔角玫瑰》采用的游戏形式既不是传统的格斗，也不是排球，而是摔角（不是摔跤）。在宣传的手法上，《摔角玫瑰》也大胆学习《死或生》。在E3 2004展会现场中，《摔角玫瑰》和《死或生 Ultimate》可说是会场中两大亮点——双方都有真人美女Cosplay游戏中的角色在展台作秀。开发方还表示，《摔角玫瑰》中的角色们也是可以更换服装的，而且更厉害的是，新的服装还将带给角色新的个性、新的招式！

▲以摔角为题材？也亏Konami想得出来。（笑）

▲金发碧眼，这可是全球统一认可的美女标准。

奈落破坏神 | ACT | ★★★☆☆

作为《恶魔城》之父IGA的新作，本作也备受《恶魔城》爱好者的关注。从这次E3的预告片中我们可以看到，本作是有CG动画的。（笑）要知道，IGA的上一部作品PS2版《恶魔城》可没有CG动画。在游戏的玩法上，虽然一些关卡也要求玩家做一些跳跃，但游戏更主要的玩法似乎还是在于战斗，Konami宣称会有许多敌人出现，也就是游戏会吸收"《真·三国无双》系列"中"力克群敌"的那种战斗爽快感，也因此场景以平原居多。需要指出的是，本作世界观较为黑暗，一些CG动画也和当年的《寄生前夜》一样有"恶心"的场面，因此本作明显并不适合所有的玩家游戏。游戏其实在年初就公布了，但游戏发售日仍要延到明年初，看来要想玩到本作，还要等一段较长的时间。

▲画面相当细致。左上角的能量槽让人想起鬼武者。

▲离子刀是可以变形的 上图中离子刀就变得巨大。

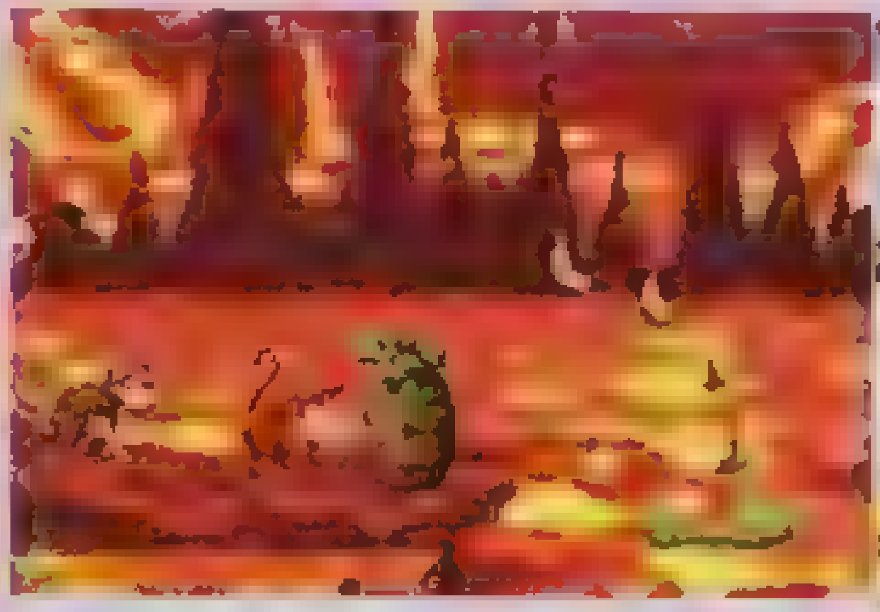
声名狼藉：死亡飞车 | RAC | ★★☆☆☆

要说明这款新作非常简单——《极品飞车：地下狂飙》+《横行霸道》，这是两款取得疯狂成功的作品，那么如果把这两款游戏的成功理念加在一起又会如何？当然《死亡飞车》不是这两款作品的简单相加，游戏还是以赛车为主要玩法，而且只讲究爽快感。比赛时除了拼速度，你还可以在车上掏出武器来攻击对手，游戏中的角色可以使用特技攻击，而且游戏中的30位以上角色都有着各自不同的特技。一边开车，一边还要攻击，那操作会不会太复杂，当然不会。开车时，左摇杆负责驾车，右摇杆负责向任何方向攻击。游戏由Ubisoft开发，鉴于近年来Ubisoft一直都为人们带来高素质的游戏，因此本作还是值得期待的。

▲如果觉得光飙车还不够爽，那就一边飙车，一边扛起火箭或是端起机枪向敌手肆意地攻击吧！

超级大金刚 2 | ACT | ★★★☆☆

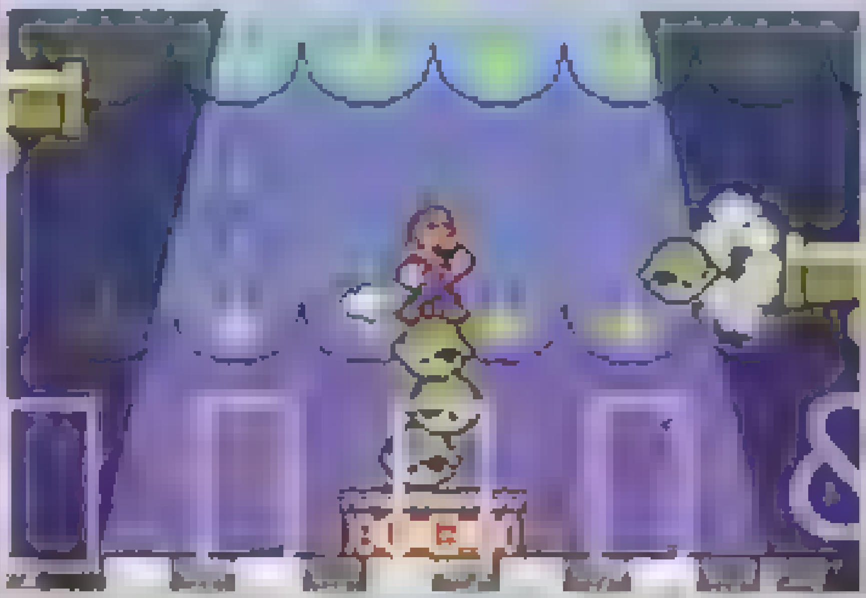
有了之前《超级大金刚》的移植，这次《超级大金刚 2》的移植真是一点也不意外，当然，也包括以后的《超级大金刚3》。诞生于SFC末期的"《超级大金刚》系列"创造了令人惊异的成绩，第一作销售300万套，第二作220万套，第三作仍有176万套，以上还是单在日本的成绩。这样的经典系列你怎能错过？移植度上当然是100%了，不过画面还是做了一些调整以应对GBA屏幕的显示特点，此外本作也加入了几个迷你游戏，这些迷你游戏对应多人同时进行游戏。在基本玩法上，《超级大金刚 2》和《超级大金刚》没有太大差别，跑、跳，然后寻找场景中的各项隐藏宝物，任何玩过《超级马里奥兄弟》的玩家都可以轻松上手。


▲操作极为简直 这也让任何人都可以立刻上手。

▲本作中可爱的金刚们将可以乘坐更多的动物。

马里奥聚会 Adv | PUZ | ★★★☆☆

你不得不承认，迷你游戏具有无穷的吸引力，从《马里奥聚会》到《瓦里奥制造》，尤其是《瓦里奥制造》推出之后，人们重新认识在掌机上的迷你游戏所具有的魅力，也因此这款《马里奥聚会》的GBA版应运而生。本作是由Hudson来进行开发的，游戏中所具有的迷你游戏有超过60种，这可不是一个小数目，要知道，NGC上的《马里奥聚会 5》也才只有75个小游戏。有人可能会说，这算什么呀，《瓦里奥制造》中可有200种以上迷你游戏，必须指出的是，《瓦里奥制造》中的游戏强调"5秒种的爽快感"，所以很多迷你游戏够小够简单，但《马里奥聚会》中的迷你游戏就要讲究得多，不是局限于只有"5秒种"爽快感的迷你游戏，而且更强调多人游戏的快乐。


▲简单、有趣、任天堂的游戏就是这么坚持游戏本色。

▲既然称之为"聚会"，游戏当然讲究多人游戏的快乐了。

3DM & SMV
www.plumbook.cn

使命的召唤：警察时刻 | FPS | ★★★☆☆

《使命的召唤》是2003年在PC上红透半边天的FPS，它甚至被“游戏界的奥斯卡奖”D.I.C E.奖评为2003年“年度最佳游戏”。不过这次家用机版的《使命的召唤》并非移植，而是一款全新的作品，当然，《使命的召唤》的特点还是要得以保留的，即“团队作战”。开发组是“《荣誉勋章》系列”的前开发者所组成的Spark Unlimited。《使命的召唤》主要以二战为题材，这其实也与“《荣誉勋章》系列”的主题材是相同的，因此这对Spark Unlimited开发组来说可谓轻车熟路，“《荣誉勋章》系列”作为家用机上FPS游戏的金字塔，每一作都达到几百万套的销量，拥有一大批爱好者，可是现在这些爱好者们如果还想玩到新的《荣誉勋章》，恐怕就得要期待本作了。

▲这样的画面是不是让你想起以往的《荣誉勋章》？

▲壮阔的战斗场面是《使命的召唤》的特色。

超级大战争：激战 | RTS | ★★★☆☆

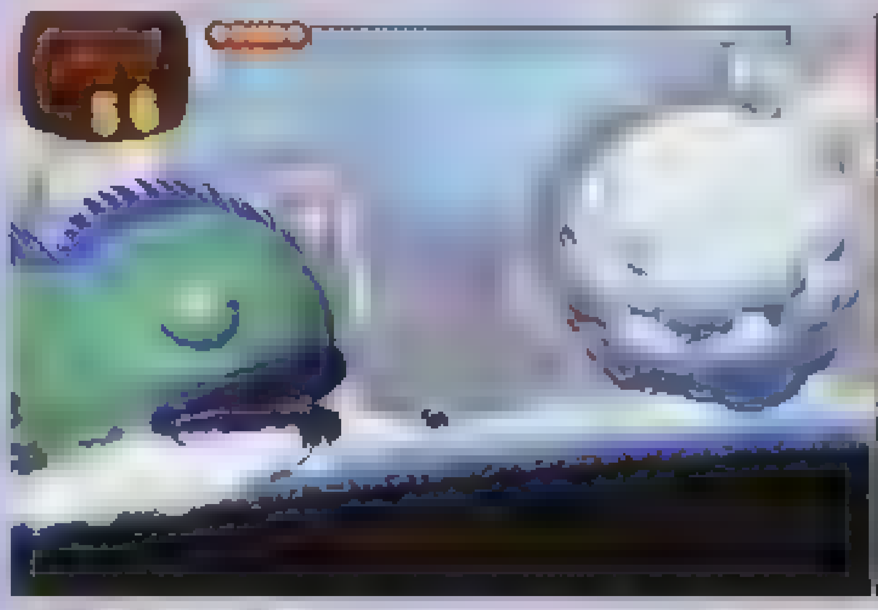
今年任天堂仿佛突然觉悟了一般，连续公布了几款由GBA延伸到NGC的游戏作品，比如《火焰之纹章》，再来就是这款《超级大战争》的NGC版了，两者的画面都变成了3D，不过和《火焰之纹章》NGC版不同的是，《超级大战争》NGC版的游戏玩法变了，首先是你可以指挥一支战斗队伍的行动，其次是你可以直接操作其中任何一个主体，这就是即时战略与动作相结合的游戏方式。GBA上的前两作《超级大战争》在欧美可以说是取得了巨大的成功，这次的即时战略其实是一个新的尝试，甚至游戏的开发组也不是原GBA版的开发组Intelligent Systems（“《火焰之纹章》系列”的开发组），而是来自英国的Kuju开发组，但“《超级大战争》系列”的一些固有特色仍将在新作中得以保留。

▲来自任天堂的即时战略游戏，这可是相当少见的。

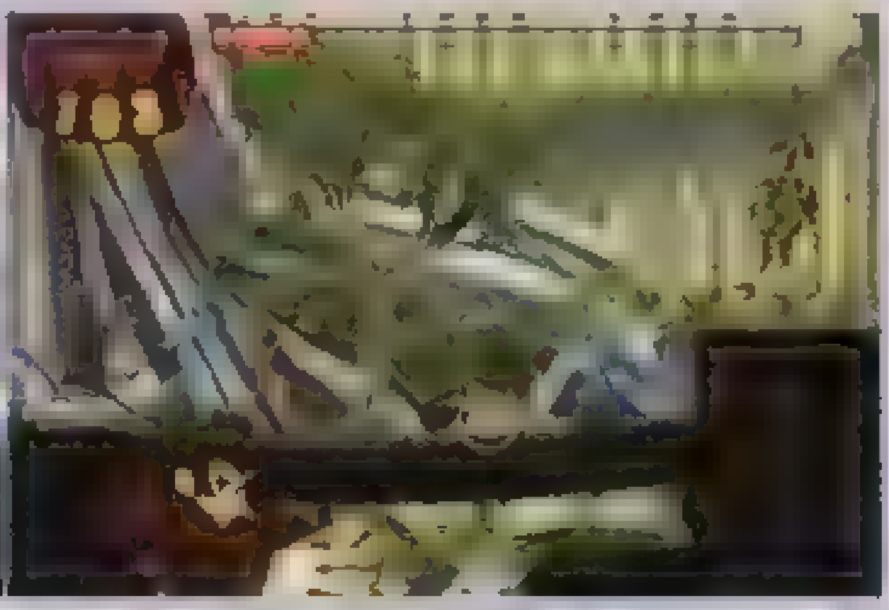
▲除指挥之外，你可以亲自去操作坦克进行攻击。

大金刚：丛林节拍 | ACT | ★★★★☆

自《太鼓之达人》成功之后，Nintendo迅速反应，邀请Namco为NGC开发《大金刚康茄鼓》，手拍鼓式的操作的确是够有创意，也因此日版《大金刚康茄鼓》迅速取得成功，而这次的《大金刚：丛林节拍》则是对应康茄鼓的第二款作品，本作奇就奇在，这次并不再是音乐游戏，而一款动作游戏，没错，一款用康茄鼓来操作的动作游戏！康茄鼓是由一对“木桶鼓”组成的，你拍左桶，大金刚就会往左走，拍右桶它就往右走，拍手的话，游戏中的大金刚也会做出各种相应的动作，比如攻击、爬树等。之后就是游戏中提供的几个利用康茄鼓来操作的迷你游戏了，比如快速连拍康茄鼓，大金刚就会快速地击出双拳攻击对手，怎么样，是不是很好玩的样子？



▲天哪！后面有一只这么大的巨兽，快跑啊！



▲对着康伽鼓拍手，游戏中大金刚也就做出拍手的动作。

指环王：第三纪 | RPG | ★★★☆☆

这是EA的第三款《指环王》游戏，游戏类型一改前两作的ACT，摇身一变成了RPG，而且EA表示本作的游戏时间是前作《指环王：国王归来》的5倍。说到美式RPG，大家脑中想到的可能要么是像《暗黑破坏神》那样的A·RPG，要么就是一些主观视角RPG，其实《指环王：第三纪》将会是一款日式玩法的RPG，这其中最大的原因，就是近年来“《最终幻想》系列”在欧美的巨大成功所造成的影响，因此《指环王：第三纪》将在很多地方借鉴《最终幻想X》，对于《指环王》和《最终幻想X》的双料爱好者来说，《指环王：第三纪》就很值得关注了。今年底大家已经没有新的《指环王》电影看了，但是，《指环王》新游戏依然值得我们期待。

▲如果给这画面加上HP等槽，你就会发现游戏像《FF》了。

▲华丽的战斗，当然你也可以选择省略这些画面。

武藏传2 | A·RPG | ★★★★★

《武藏传》是PS上最优秀的A·RPG之一，不论是人设、游戏性、音乐、画面都具有上上的品质，但我们已经放弃对《武藏传》续作的期待了……因为原Square当初就表示要将本作系列化，但这一等就是6年……也正因如此，这次E3上《武藏传2》的公布绝对是个惊喜！

本作最大的转变，自然就是 武藏长大成少年了。前作中最大的一个特色就是武藏可以从几乎所有敌人那里学到特技，这个系统也得以保留，但获得方法会有所不同 首先你要锁定敌人，之后就会出现一个能量槽，当槽里的能量长到一定程度时，你立刻按下按键就能成功学到敌人的特技了。锁定其实也就是防御，这与前作中蓄力也就是防御有共通之处。从E3上展出的影像可以看出，本作的画面非常棒，视角给得比较近，一直都紧紧跟在武藏身后，不像前作那样有很多远视角，另外也可以看到，画面右下角有小地图显示，看来本作中这种比较近的视角会占主要成分。（设置地图就表示怕玩家迷路……）武藏用剑砍在敌人身上的音效和《侍魂》接近，很爽快，每砍倒一个敌人都可以得到一枚金币，夸张的是，武藏身后拖着一小缕非常长的头发（有点像是《Shinobi忍》中秀真的围巾）。Square Enix方面表示，本作的平均游戏时间为15～20个小时，看来是一个相当标准的A·RPG游戏的长度。目前游戏确定是在2004年内发售，（有消息指出是在2004年10月）可以确定不久的将来我们又可以得到更详细的情报！请期待我们今后为您带来的权威报道！

▲主角发动”Blitz Attack”，这是主角的固有特技，还是从敌人处学到的特技？

▲本作人物不再像前作一样为二头身的Q版，而是真实比例。注意到武藏那缕飘动的头发了吗？

▲ 个俯视角，这一画面让玩过前作的玩家有一丝熟悉的感觉，啊 《武藏传》终于回来了！

▲超巨大的BOSS，感觉像是一只章鱼。这里是仰视角 游戏中可以手动调整视角吗？

TT&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海托普信息技术学院
加拿大高科技互动艺术学院 联合招生

上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，2003 年学院被教育部批准为首批国家级示范性软件学院，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院下设 5 个系，18 个专业，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区著名的动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、为 Rain Maker 公司制作过《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 6 月开设第四期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制　一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制　一年）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 数据库原理 / 计算机图形学 / C++/Windows SDK 程序设计 /Windows MFC 程序设计 /Windows 多媒体编程 /Winsock 网络编程原理与应用 /DirectX 编程技术 /OpenGL 编程概论 /Maya & 3ds max 插件编程 / 游戏引擎

颁发证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名游戏、动画制作企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

本世纪极具前途的产业！期待您的加入！

咨询热线：021-68025599　021-68020829

详情请登录 http://www.e…

E-mail: zhangxiaofang@topgroup.com

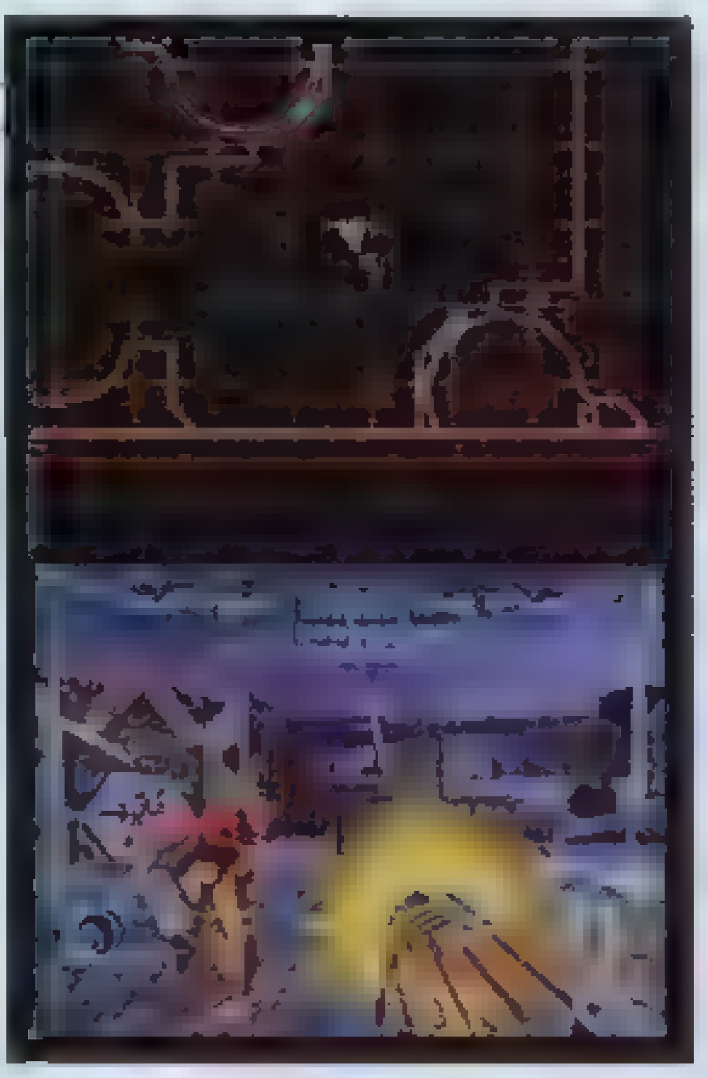
银河战士PRIME 猎人 | Nintendo | FPS
NDS | METROID PRIME HUNTERS | 发售日未定 | 美版
对应NDS无线通信功能

银河战士PRIME 猎人

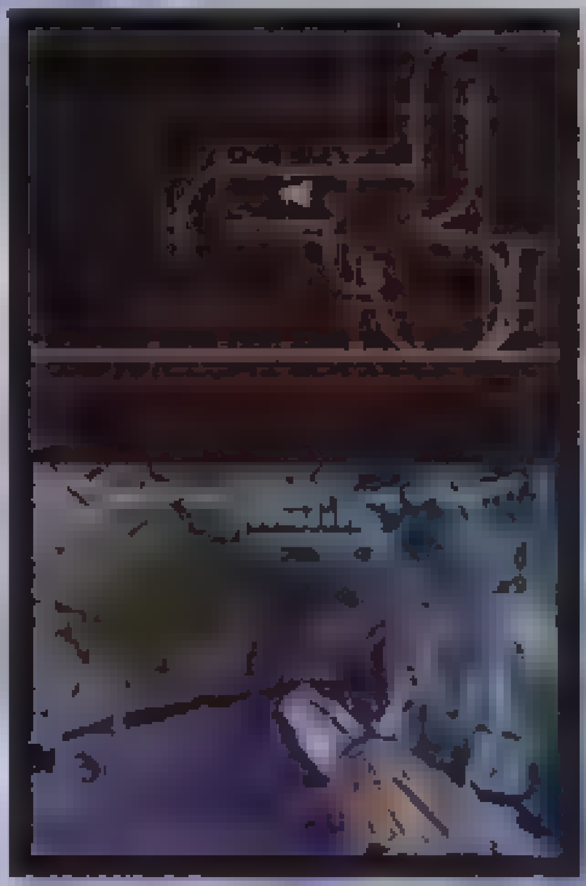
文 阿修罗

NDS的公布相信已经让很多人感到兴奋了，《马里奥64×4》的动感画面也一定让不少任FAN的口水流了一地。不过，当你看到NDS版的《银河战士PRIME》的时候，相信你还是会情不自禁地惊叫起来的！顾名思义，本作是基于NGC版《银河战士PRIME》要素开发的一部作品。不过游戏并不是由原开发商Retro Studio制作的，游戏的类型也不是FPA，而是标准的对战型FPS。

NDS的上屏幕是用来显示游戏的地图的，而下部的触摸屏则会显示游戏的主要画面。游戏的主画面是和NGC版非常接近的视镜式显示形式。屏幕的四周会以半透明形式显示玩家的各种状态，而当中则以第一人称视角显示整个游戏的画面。玩家的左手主要负责萨姆斯的移动以及目标的锁定，而其他功能的实现则会用到NDS的特色功能触摸屏。用专用的操作笔点击屏幕下方的各种图标就可以实现相对应的功能，比如变形成球形态或者切换武器的种类；连续点击敌人所在的位置就可以发射出光束子弹以及导弹，将操作笔长时间与触摸屏接触则可以使出蓄力攻击；视角变更也需要玩家在触摸屏上亲自操作。这样直观的操作方式相信任何人都能很快适应的，家用机射击游戏长期以来无法实现的“指哪儿打哪儿”的战法终于变成了现实。



作为一款FPS游戏，玩家对于它的画面和帧数的要求是很高的。《猎人》画面的外在表现和NGC版非常相似，不过由于分辨率的问题，没办法做到NGC版那么精细的程度。所幸的是，游戏保持了足够的帧数，玩家可以充分体验到FPS所必需的流畅感。另外，游戏已经确认对应NDS的无线通信功能了，在规定的范围内，玩家可以不用连接通信线直接实现激烈的对战了！



METAL GEAR ACID

首先最令人感到意外的是，PSP版的《Metal Gear》不再是大家所熟悉的动作类游戏，而是一款回合制的卡片类游戏。其实这反而让人觉得很有新意，也许正是因为游戏类型都不同，所以本作不再延续《Metal Gear Solid》的名称，而是《Metal Gear Acid》（MGA）。Acid的意思是“酸、酸性的物质”，那么Acid和本作的主题有什么样的关系呢？有待Konami的进一步公布。

文 SOUL

《潜龙谍影》入驻PSP！

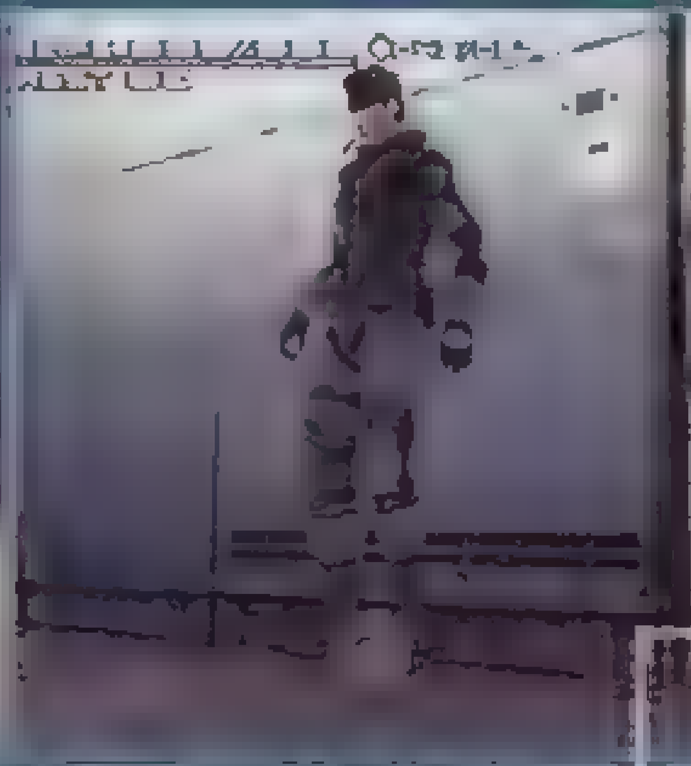
潜龙谍影 Acid | Konami | 类型未定
PSP | Metal Gear Acid | 发售日未定 | 美版
记忆要求未定 | 售价未定
对应周边未定

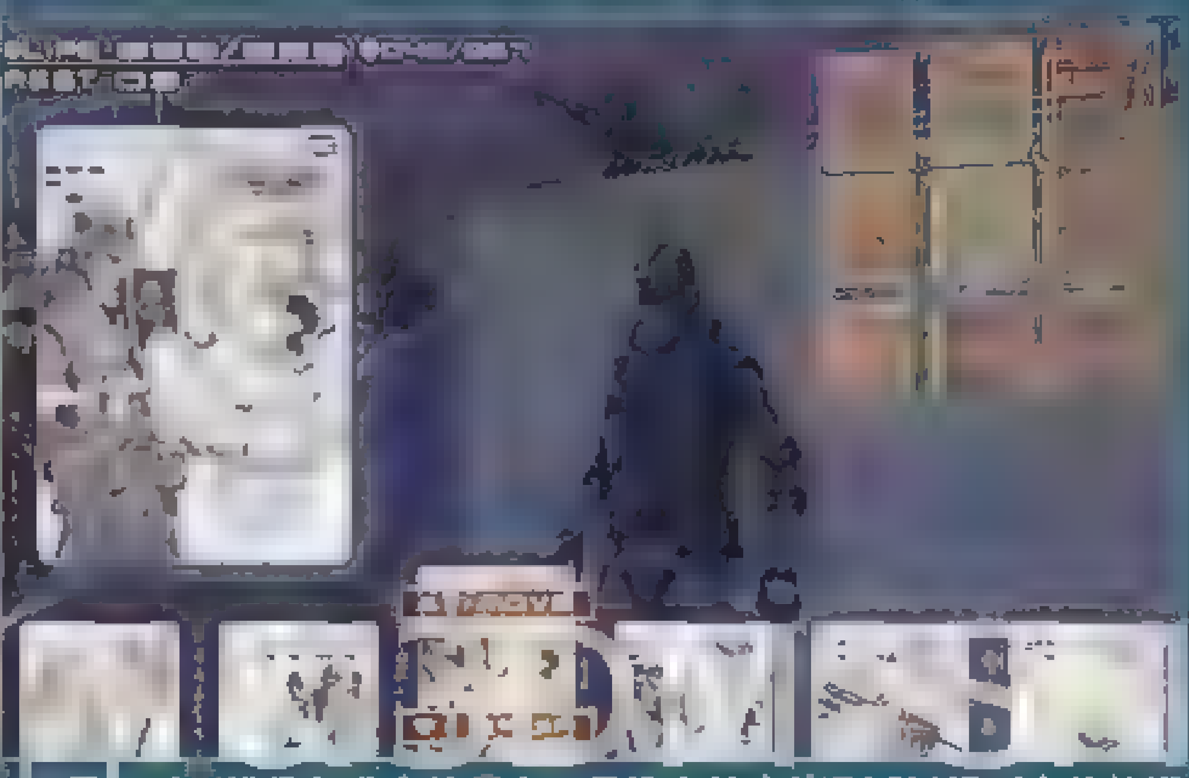
游戏方法相关情报

[illegible]

画面相关情报

[illegible]





▲注意左上角的数值 [illegible]

▲[illegible]

▲[illegible] 下面是选中的卡片，可以看到卡片的[illegible]

©2004 Nintendo ©2004 KONAMI

www.plumbook.cn

文 邪魔天使

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

最终幻想VII 再临之子　Square Enix　MOVIE
DVD

随着夏季的临近，众多《最终幻想》的FANS都随之激动起来，因为Square Enix的DVD——《最终幻想VII 再临之子》(以下简称《FF VII AC》)发售在即。随着上次TGS公布了一些影像以来，这部CG动画牵动了无数游戏玩家的心。在本次E3上，作为展现PSP强大播放功能的演示软件，《FF VII AC》显出了惊人的高素质，不过如果还是以前那些影像的话未免显得诚意不足，所以理所当然的，在演示影像中加入了很多新的动画，现在就让我们来看看这部惊世CG动画的最新情报吧！

飞舞在教堂中的鲜花，这些花难道是艾丽丝曾经在教堂中所种下的么？

TIFA LOCKHART

熟知克劳德过去的亲友

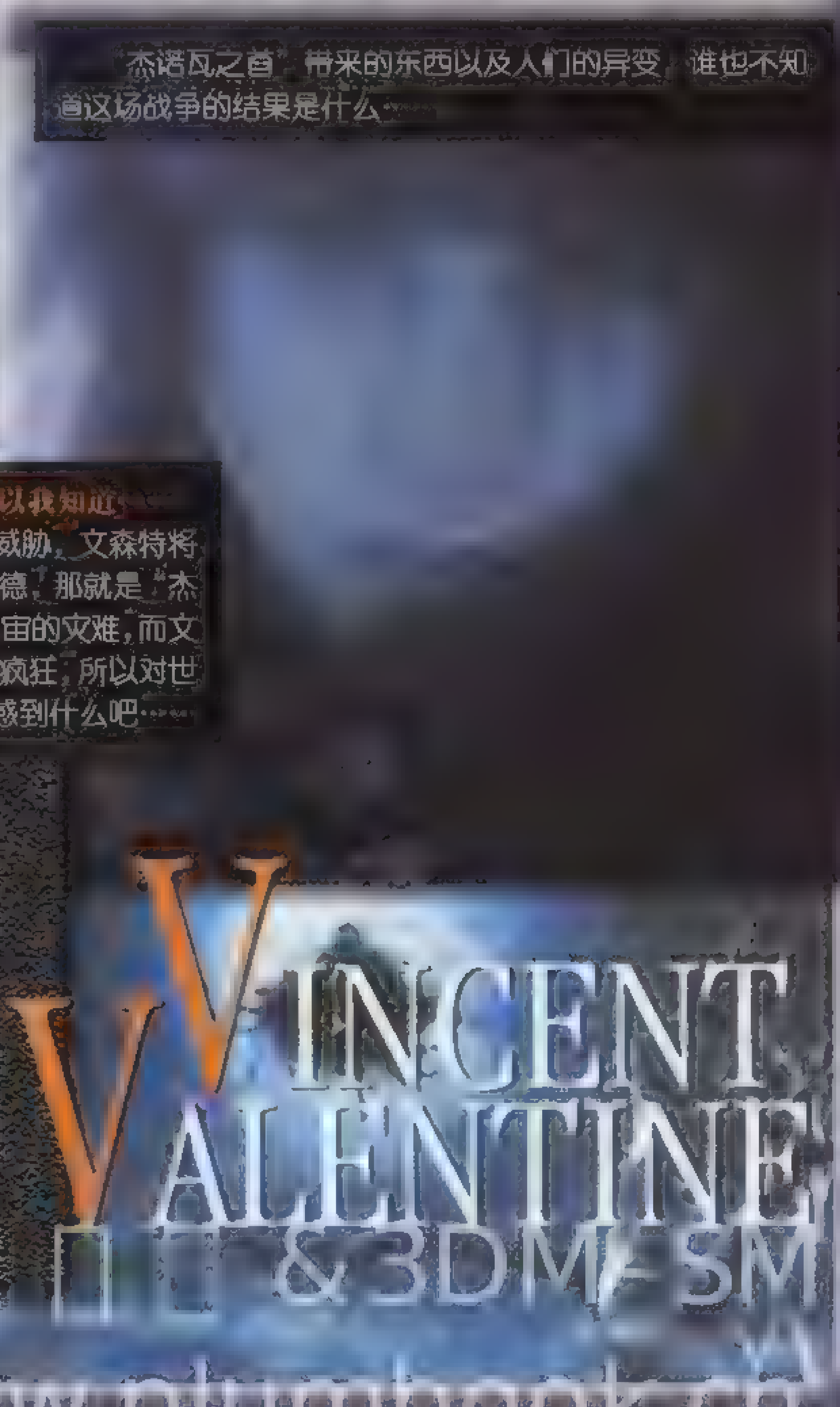
蒂法·罗克哈特

克劳德青梅竹马的好友，22岁，熟知克劳德在故乡尼泊尔海姆的一切，擅长格斗技巧，2年前所属于反神罗组织雪崩，现在还在雪崩的基地"七天堂"继续工作着。

飘逸的长发，黑色的紧身皮衣勾勒出火爆的身材，看得出2年的时间已经让她变成一名成熟的女性了。

在教堂中的激烈攻防战

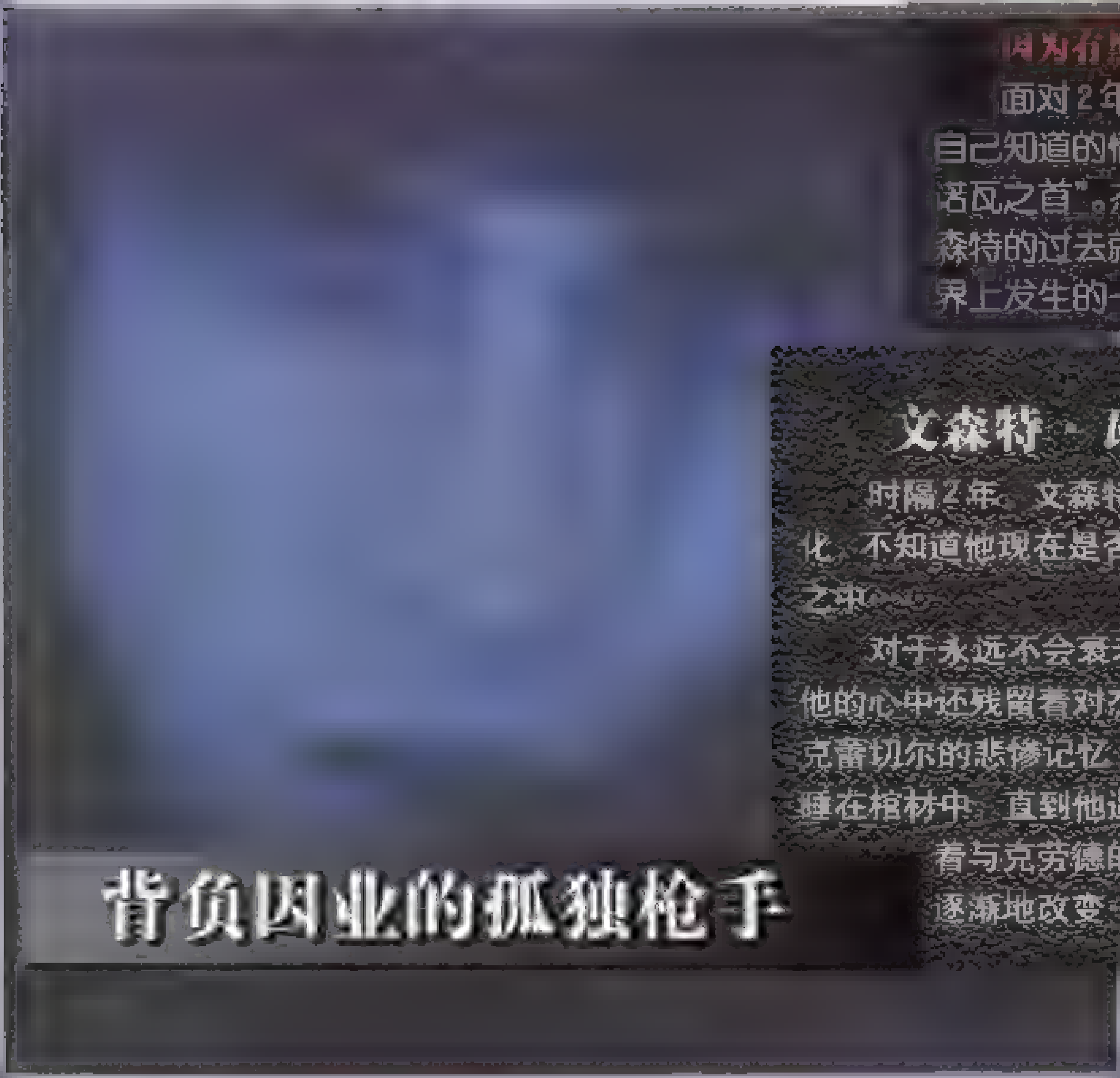
在斯拉姆的教堂里与罗兹激战的黑发女性就是我们熟悉的蒂法，与同样擅长格斗技的罗兹对垒，到底谁能获得最后的胜利呢？



"杰诺瓦之首"带来的东西以及人们的异变，谁也不知道这场战争的结果是什么……

因为有黑暗的过去，所以我知道……

面对2年后世界遇到的威胁，文森特将自己知道的情报告诉了克劳德，那就是"杰诺瓦之首"。杰诺瓦是来自宇宙的灾难，而文森特的过去就因为它而变得疯狂，所以对世界上发生的一切，他应该能感到什么吧……



文森特·瓦伦迪

时隔2年，文森特一点也没有变化，不知道他现在是否还生活在悲伤之中。

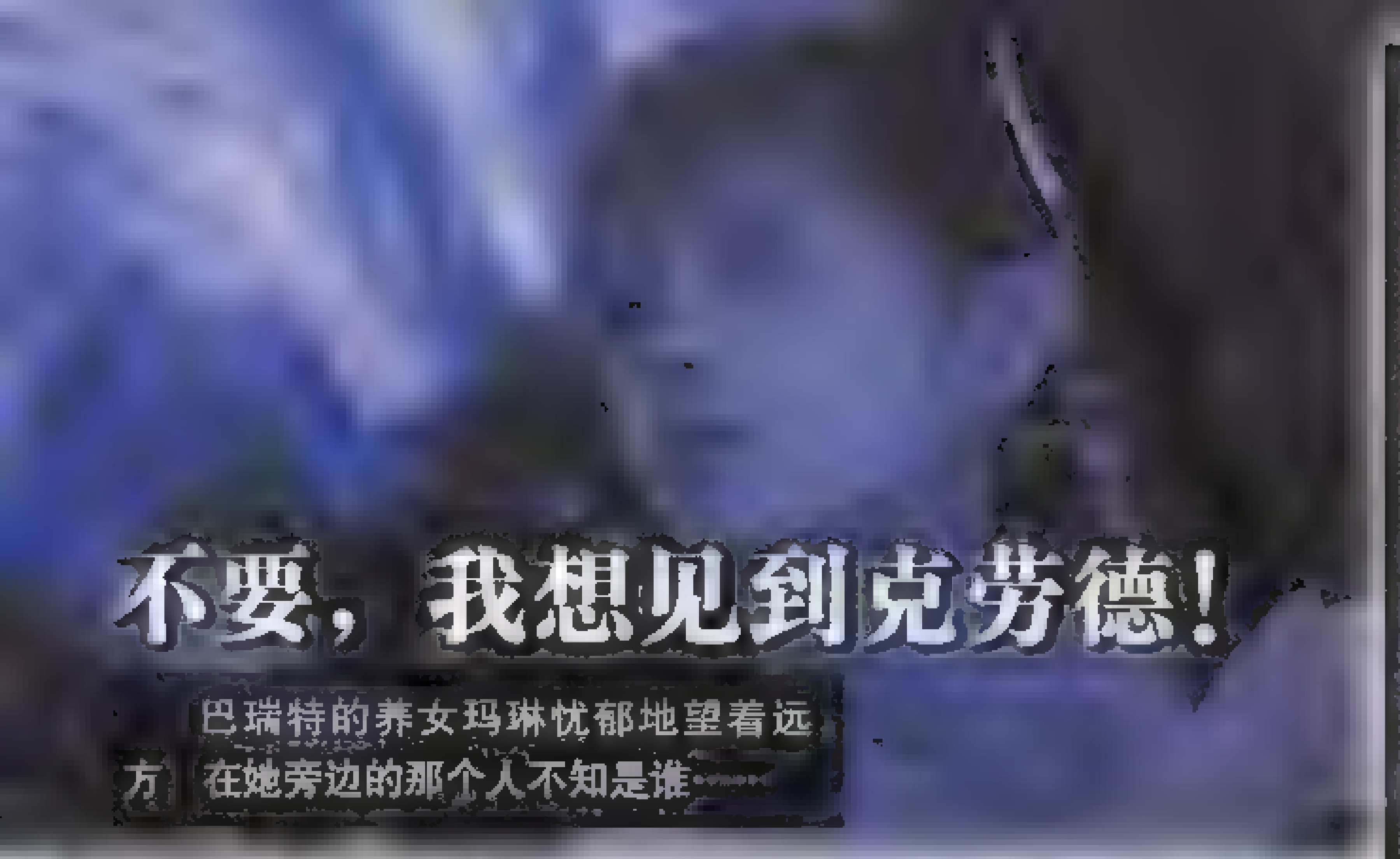
对于永远不会衰老的他而言，在他的心中还残留着对杰诺瓦试验体露克雷切尔的悲惨记忆，他孤独一人沉睡在棺材中，直到他遇到克劳德，随着与克劳德的冒险，他也在逐渐地改变……

背负因业的孤独枪手

VINCENT VALENTINE

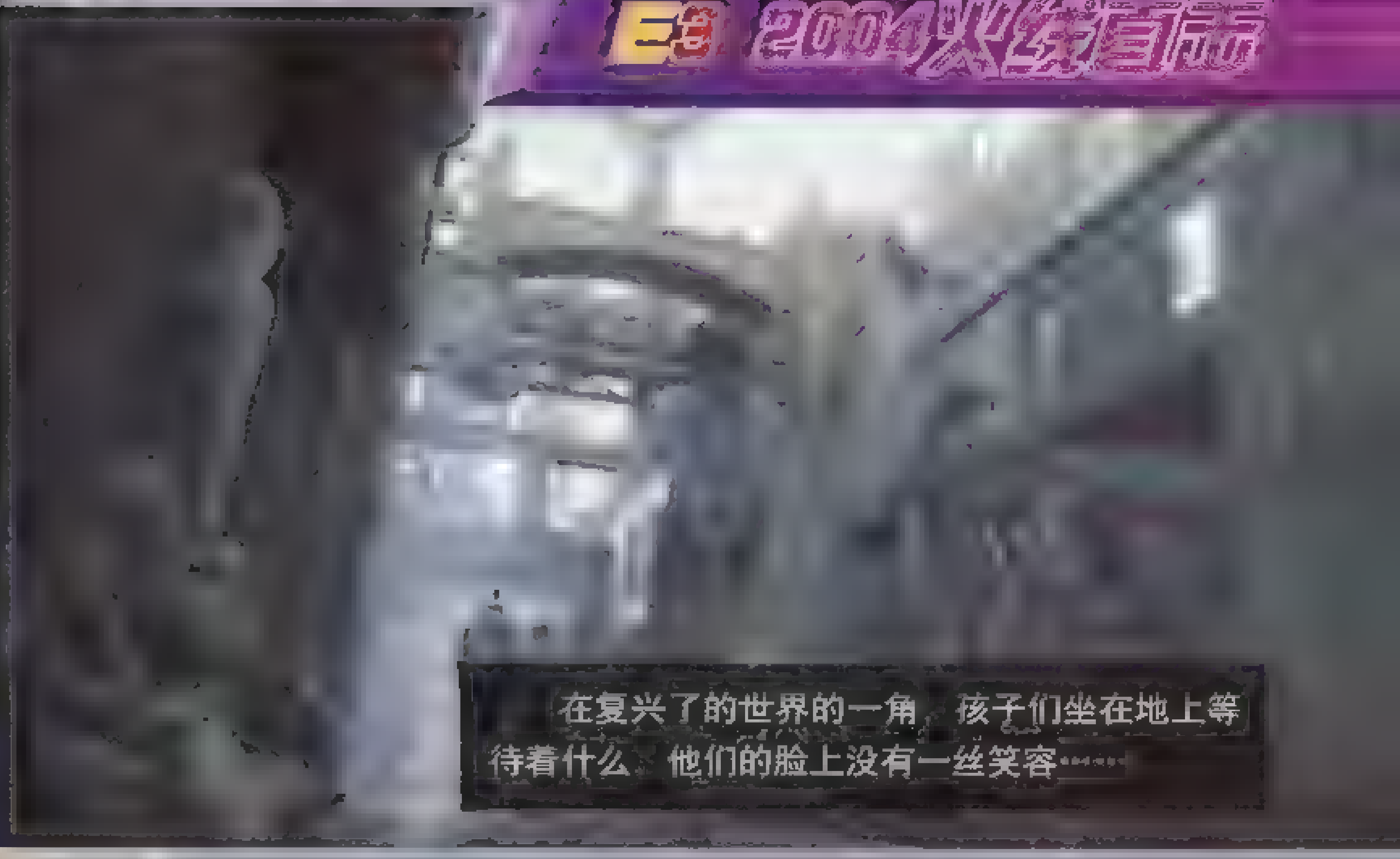
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

© 2004 Square Enix All rights reserved.

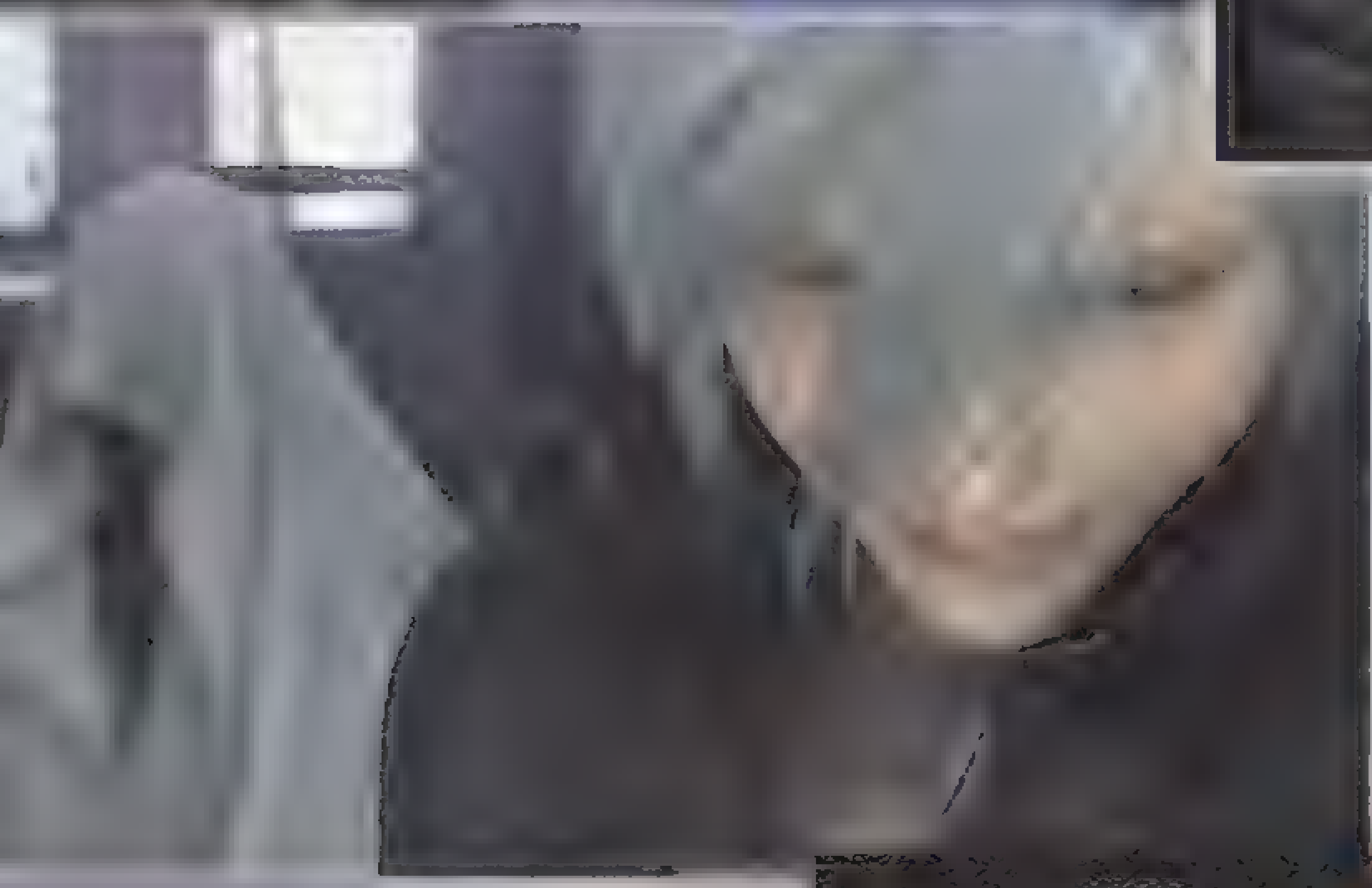


不要，我想见到克劳德！

巴瑞特的养女玛琳忧郁地望着远方，在她旁边的那个人不知是谁……



在复兴了的世界的一角，孩子们坐在地上等待着什么，他们的脸上没有一丝笑容……



YAZOO 飘逸的美青年

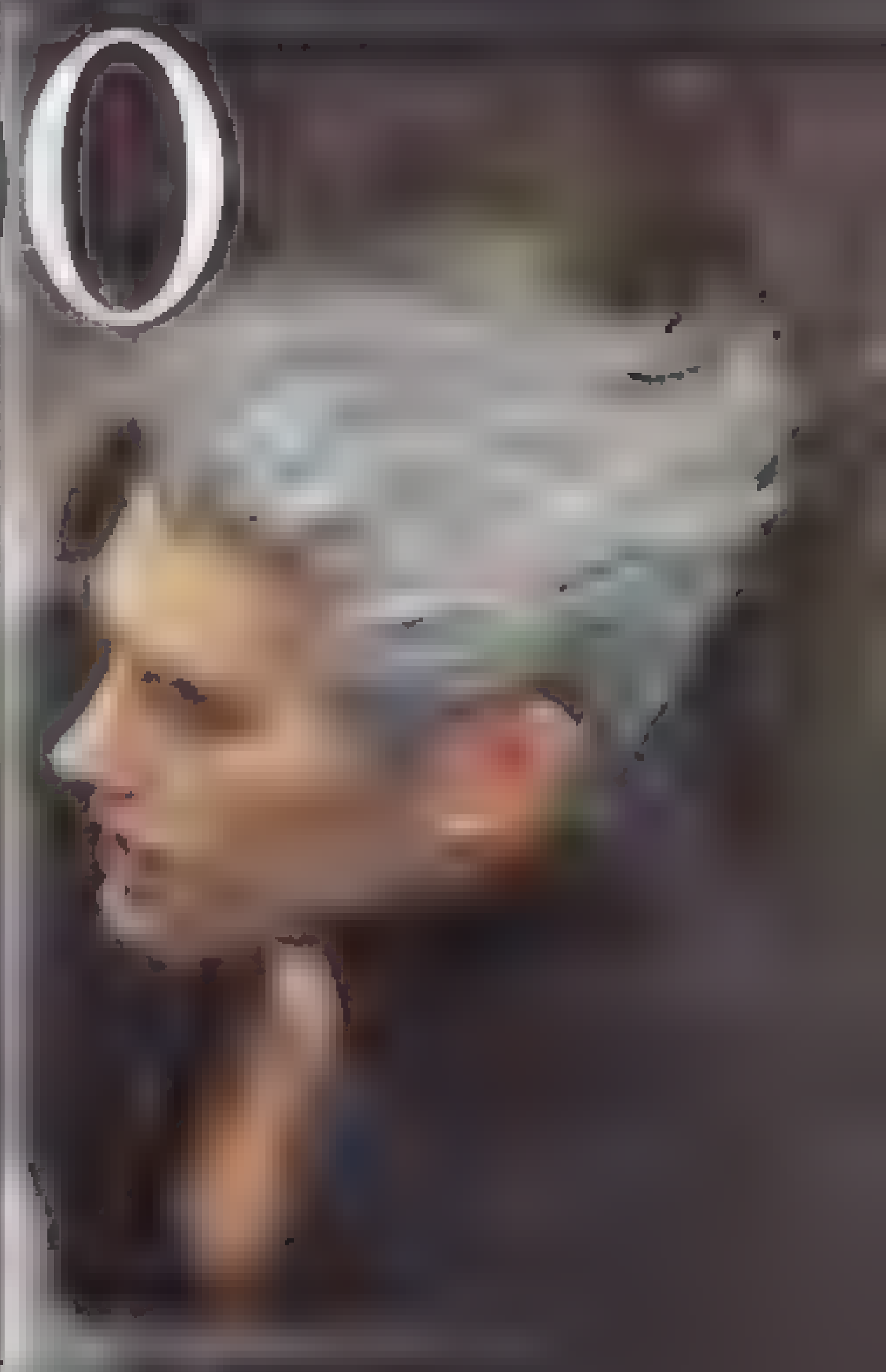
雅祖

拥有俊美容颜的20多岁青年，言行不易把握，不知道他下一步行动会是什么，有一种超凡脱俗的气质，身材修长，使用武器是一把装有剑刃的枪。

KADAJ 面露冷酷笑容的精英

卡达尤

手持双刃剑的十几岁的少年，向克劳德袭击的人就是他，在三人中看起来他是处于领袖级别的人物，另外，他所见的那个披着白布的人的身分很让人怀疑。



LOZ 大胆无敌的豪快男

罗兹

身材高大的筋肉系20多岁的青年，与其他两人不同，他拥有[illegible]的武器是装备在右手上的Pile Bunker，在肉搏战中能给敌人巨大的伤害。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最终幻想XII | Square Enix | RPG
PS2 | FINAL FANTASY XII | 预定2004年夏发售 | 日版

最终幻想XII E3试玩总报道

文　邪魔天使

随着E3的召开，我们再次看到了《最终幻想XII》（以下简称《FF XII》）的身影，并且这次还是可以试玩的版本，怎能不让FANS们尖叫呢？虽然游戏的发售日延后了，但看到试玩版中如此高水准的画面和体贴的系统，就对它的再次加强充满了希望。这次要向各位玩家介绍的主要是新角色以及《FF XII》那突破传统的战斗系统，希望大家跟我们一样，在看到这些东西之后对游戏的期待度大大上升！

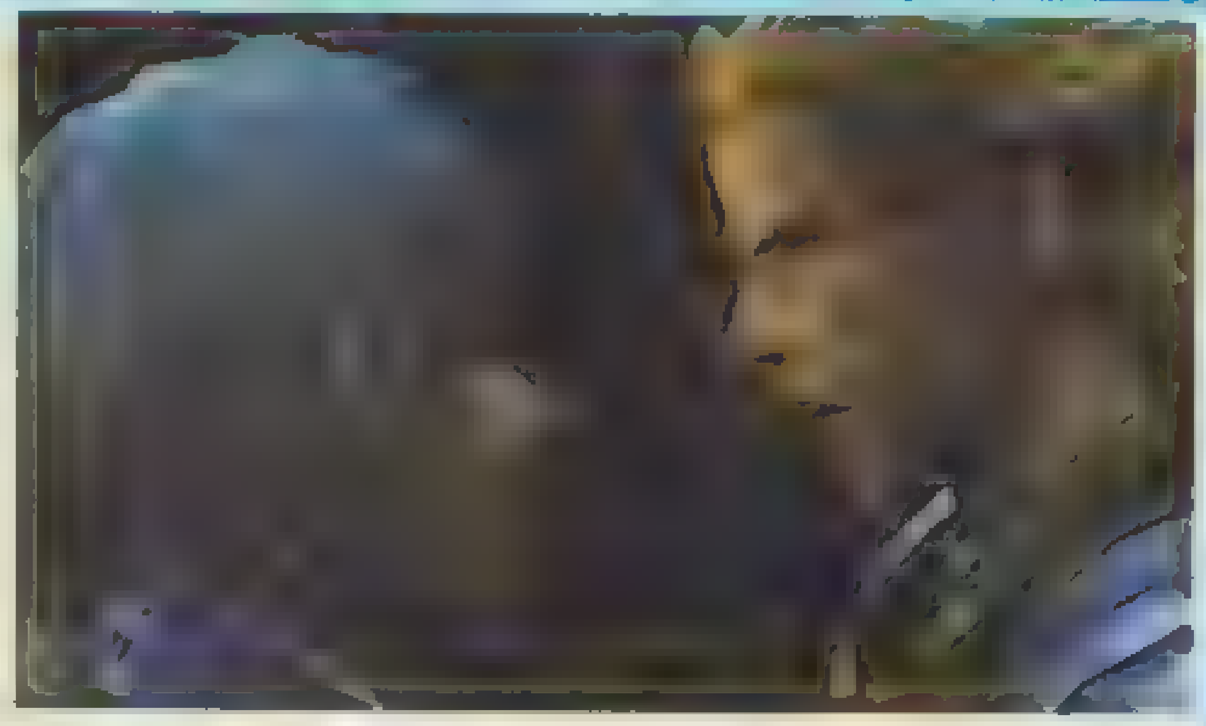
New Character
巴修
Basch
年龄 36
种族 人类

伊瓦利斯大陆上的小国——达尔玛斯卡王国的将军，其勇猛果敢的作风让他屡获战功，被人们称为英雄。因为他的正义感强烈，所以国内的年轻人都很崇拜他。特别是因为他并不是贵族，而是从一介平民一步一步靠自己的实力爬上来的，所以在人民中拥有绝高的威望。但是在与阿尔克迪亚帝国进行调停谈判时，他却杀死了达尔玛斯卡王国的国王，为什么忠诚的他会杀死自己国家的国王呢……

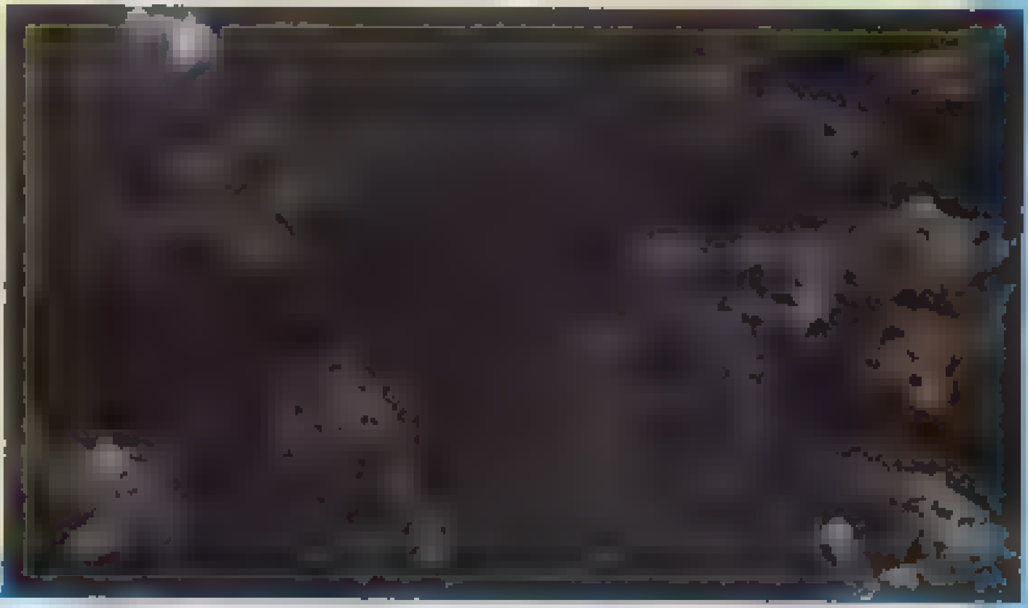
▲被巴修杀害的达尔玛斯卡国王，我们曾在CG中看到他赐予了那个银发青年一把宝剑。

▶为什么忠诚的巴修会背叛呢？"陛下要将达尔玛斯卡出卖给那些家伙。"巴修这样说道看来这就是巴修要暗杀国王的原因了。

▶阿尔克迪亚帝国进攻时正在进行战况报告的巴修，看得出这时他的额头还没有那一道疤痕。



▶去拯救国王的巴修以及年轻骑士雷克斯，之后两人分散，但当雷克斯再次见到巴修时……



E3体验报道

在E3的体验版中有2个部分是关于剧情的，其中一个就是巴修与年轻骑士雷克斯去拯救国王的情节。雷克斯是一名15岁的年轻骑士，而他还有一个比他小两岁的弟弟。在这一部分会进行战斗系统的解说，玩家能初步接触到《FF XII》那独特的战斗系统。就在雷克斯与巴修分开后，雷克斯来到了国王所在的大厅，但出现在他面前的是成堆的尸体以及将国王暗杀了的巴修。就在他被阿尔克迪亚士兵击倒时，他看到了被抓住的巴修和一个谜之男站在一起，而雷克斯昏倒前说的最后一句话居然是"梵……"难道他和主角梵有什么关系？我们姑且猜测这是一段回忆的情节，而雷克斯的弟弟很有可能就是梵。

©2004 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
©CHARACTER DESIGN.Akihiko Yoshida

ADB的战斗系统

随着后几作《FF》的制作人不同，每一次战斗系统都成为了大家关注的焦点，而在本次E3展上，《FF XII》的战斗系统终于明了了！《FF XII》的战斗系统被称为"ADB（Active Dimension Battle）系统"。我们都知道，一般的RPG遇敌都是采取"踩地雷"的方式，即使是可见式敌人也会切入战斗画面进行战斗，但这次的《FF XII》并没有采用切换进战斗画面的方式，而是直接就在地图上与敌人开战，不切入战斗画面，这可以说是《FF XII》的最大创新！（松野样大心^_^）

遭遇敌人时出现的目标线

如画面所示，当我方角色遇到敌人时，在敌我双方之间会由一条线相连，这条线就被称为目标线。蓝色的目标线表示我方的攻击对象，红色的目标线表示敌方的攻击对象，而在Config中可以设定是否显示这条线。

ADB战斗系统的特点

Check Point1 没有读盘时间

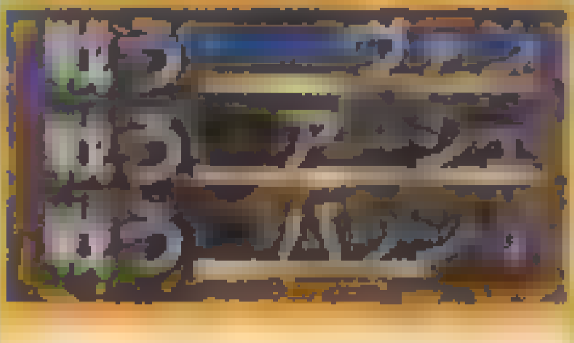
由于是直接进入战斗，所以没有切换战斗画面时的读盘时间，流畅感十足。

Check Point2 实现了利用地形的高次元战斗

在战斗中，玩家可以在进入战斗的区域里自由行动。因此，除了以前的看准时机发动进攻外，还要注意地形的影响，要合理利用有高低差的地形来进行最有效的进攻。

Check Point3 与拥有思考能力的敌人之间的战斗

从Check Point2中我们可以了解到，这次的《FF XII》是相当强调战略性的（不愧是松野泰己的作品）。而利用有利地形的并不只是玩家，游戏中有很多敌人也会利用有利地形向玩家进行猛烈的攻击。



Wait Time Gauge（等待时间槽）

画面的右下方会显示出我方人员的HP和MP，人名下方的那根黄色的槽就是等待时间槽。

战斗开始！

Wait Time Gauge在输入指令后就开始增加，当槽蓄满后就可以采取行动了，行动了的角色又可以进行下一次的指令输入。另外，如果不输入指令，那么系统就会自动选择"战斗"来进行攻击。

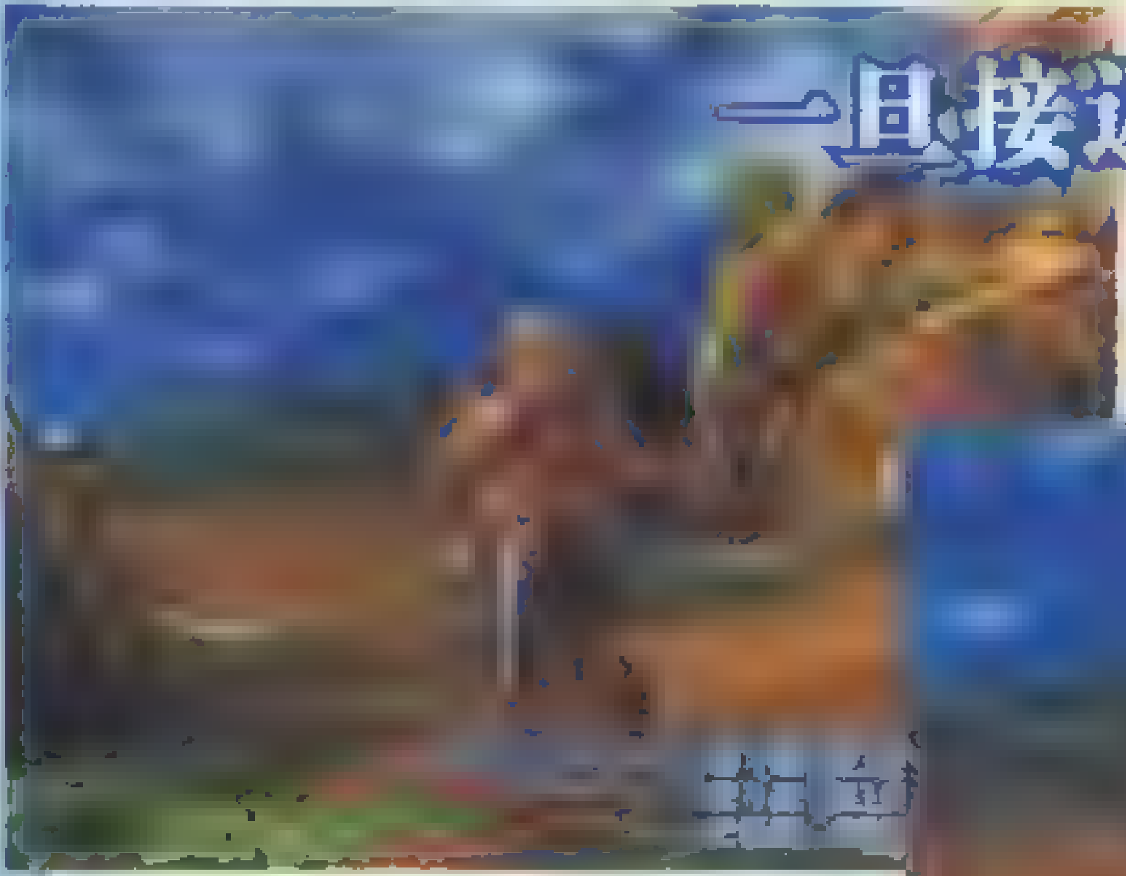
E3体验报道

ADB就是在角色行走的地方直接进行的战斗，而战斗场景就是当时所处的位置，不会有什么战斗场景切换的画面出现。由于是在地图上直接进入战斗，所以对敌人的位置和地形的把握尤其重要。如果是在恶劣的地形与敌人进行战斗的话，就会被周围的敌人一个一个包围，从而陷入不利的场面。不过画面右上方的小地图上以红色圆点标识着敌人所处位置，所以时常观察小地图尤为重要。另外，"只要自己不动敌人就不会攻过来"这样的游戏常识在《FF XII》中是行不通的，有时刚打完一仗在使用回复道具，立即又被巡逻的敌人发现了，不得不再次应战……怪兽的行动也是多种多样的，有的有召唤同伴的特技，有的虽然不怎么进攻，但会不断地给自己加血，所以有针对性的战斗才是我们应该掌握的东西。

拥有伪装能力的怪物！

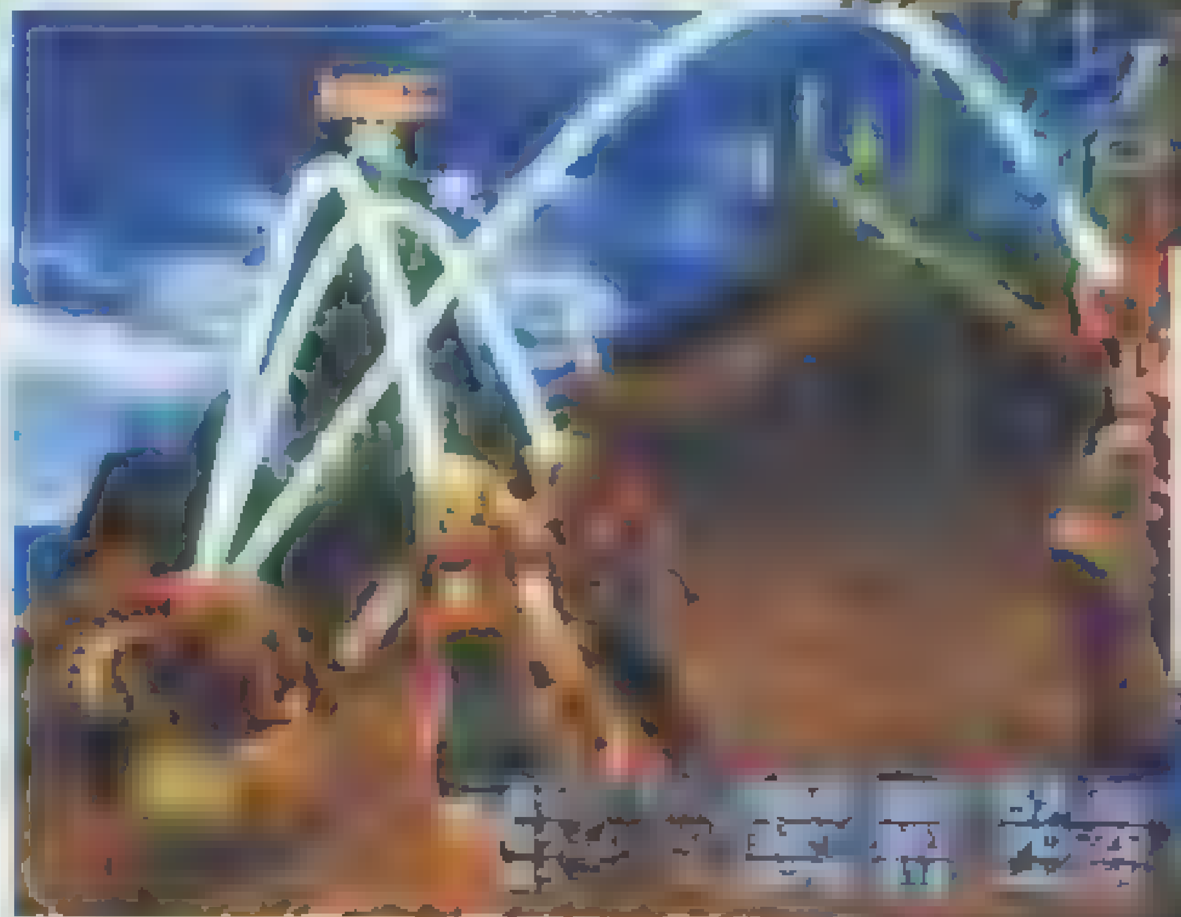
游戏中怪物们并不只是傻傻地在地图上溜达让你上去鱼肉，它们也会采取各种手段向玩家进行进攻。比如对移动中的队伍进行伏击，或者是中途加入到战斗中来，像这些行动在游戏中比比皆是，而且进攻方式还多种多样。

一旦接近马上切入战斗！



▲在倾斜的道路上滚动的草球，这种草球在很多美国西部电影中时常见到，看起来似乎不过是一个背景的点缀而已。

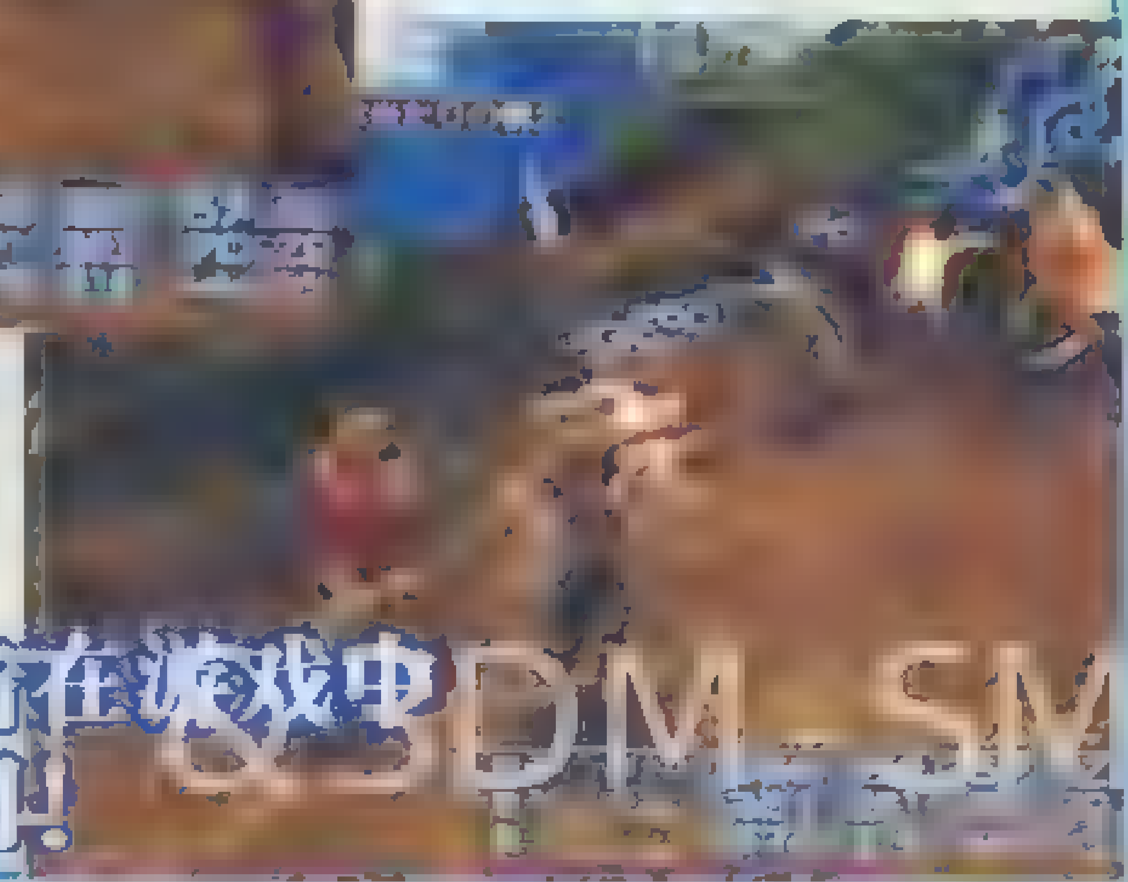
▼当接近之后，"草球"忽然解除拟态变回蛇鸡兽向梵袭来。



◀三人已经全部瞄准了蛇鸡兽，而蛇鸡兽也气势汹汹地冲了过来。当我方人员锁定它时，我们可以看到在目标线上方现出了"NEXT TARGET"的字样，难道有另外的敌人靠近了？

▶很显然，之前的担心变成了现实，从屏幕右方突然又钻出了新的怪物，像这种在战斗中有新敌人出现扰乱的情况在游戏中比比皆是，所以要随时注意右上方的小地图，看清敌人的所在位置。

同伴们的连携攻击在游戏中有举足轻重的作用！



@3DM_SM
www.numbook

领队选择可能！

玩家在队伍中可以任选一名角色来担任队伍的领队，在地图移动中玩家操纵的只有领队一人，而其余角色会尾随其后。另外，在战斗中玩家自己操纵的角色是可以选择的，因此可以根据当时情况来切换领队，让其处于有利位置以便更好地发挥作用。

▲领队是艾雪，被选为领队的角色在状态栏里会用蓝色的线标识出来。途中虽然在地图上发现了怪物，但由于距离太远所以无法进入战斗，所以是自己主动进攻还是等敌人自己走过来，那就要看玩家自己的喜好了。

▶被敌人包围时就要活用到角色各自武器的性能，要随机应变地适时切换领队。巴尔佛雷的武器是枪，所以此时采用远距离攻击是很合适的。

根据战斗状况，随时切换领队

◀ 进行激战的3人！梵使用剑进行近身攻击，而巴尔福雷是用枪进行远程攻击，而此时将体力较少的潘尼罗为领队则可担当后方支援的角色。

切换成领队，与敌人拉开距离，到安全位置进行体力回复

让同伴拥有思考

在本作中，每个角色拥有“攻击”这样的指令是基本中的基本，但除此之外，还有“ガンビット”这样的指令可以让玩家更加专心地投入到领队的操纵中去。就像《传说》、《星海》中事先向同伴下达基本思考能力一样，在《FF XII》中可以靠“ガンビット”向领队以外的角色下达指令。“ガンビット”每个角色都有装备，如果在战斗中将它调到“ON”的状态时就会发动，这样一来战斗中同伴们就会严格按照“ガンビット”的内容行动了。

▶首先处于“集中攻击”的状态，此时要让梵处于有利地位，因此其他角色就要选择合适的“ガンビット”，首先让巴巴尔福雷择“跟随领队”。

同伴们采用了各自独特的行动

▲巴巴尔福雷后就该是轮到芙兰行动了。

◀“自己HP一半以下回复”，即当自己的HP被敌人伤害到一半以下时，会使用体力回复的技巧。

E3体验报道

ADB并不只是靠近敌人之后才发动攻击，即使在没被敌人发现的远距离时，也可以用魔法或弓箭进行先制攻击。而当队伍中处于多人状态时，还可以采用逐个诱敌的战术。在地图上按下圈键之后，对敌人使用物理攻击还是魔法攻击都标识得很清楚，玩家要根据当时的情况决定采用哪种攻击，要注意的是，与敌人的距离是非常重要的。魔法方面，除了系列熟悉的黑魔法、白魔法之外，还有缓慢、停止等时魔法，另外还有绿魔法的设定，像プロテス、シェル都属于绿魔法。

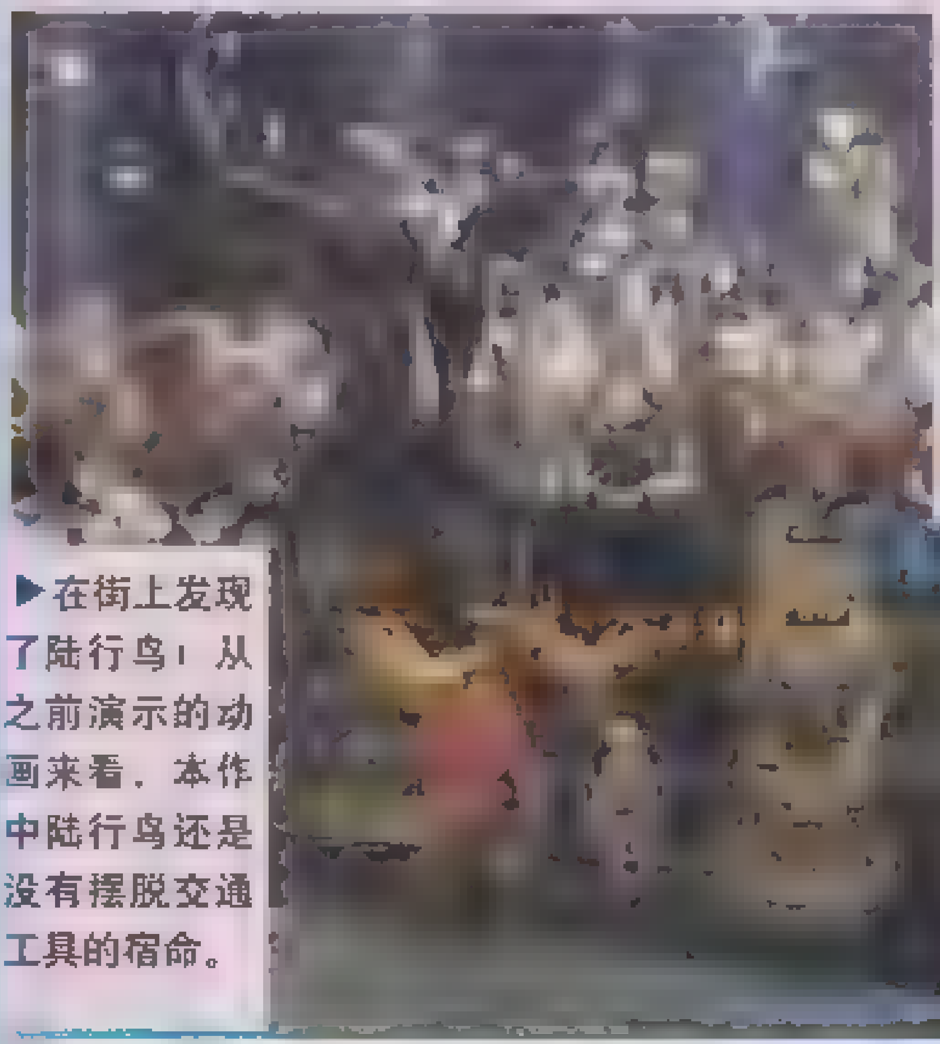
我方和敌方的头上都会显示出HP槽，敌方是红色，我方是蓝色。当使用了侦察的白魔法后，画面左上方的信息框会显示出敌人的弱点属性（火、雷、冷、土、水、风、圣、暗）。《FF XII》的武器分为剑、枪、棒、攻、手枪、打器、短剑等7种，装备武器不同在地图上会在角色身上显示出来，也就是说角色会反应武器的变化。状态画面中存在着似乎是武器装备等级的项目，不过具体情况还不是很明确；另外，似乎武器上还有各自的技能设定。（果然是松野的作品，到处都有《FFT》的要素！）

集中攻击的指令

当要让全体角色使用“攻击”时，可以选择“集中攻击”，这样一来就省去了一个一个人地选“攻击”，非常方便。另外，玩家还应该注意画面的左上方，那里会表示战斗状况，被称为“Battle Logo”。

可爱的莫古利登场！

我们知道，在《FF XII》的世界中除了主人公梵他们所属的人族之外，还存在着维埃拉族、邦加族以及一些类似于半兽人的种族。而在这次E3展上，我们看到了又有新的种族出现了，那就是我们熟悉的莫古利族！在《FFTA》中就已经出现的它们不知道在《FF XII》中有什么样的表现，相信会有莫古利族的同伴加入吧。



▶在街上发现了陆行鸟！从之前演示的动画来看，本作中陆行鸟还是没有摆脱交通工具的宿命。

◀ 手持各种乐器，参加庆典游行的莫古利。全身毛茸茸的非常可爱，又大又长的耳朵的设计显然出自《FFTA》，但为什么它们的目光却是那么冷漠呢……

▲这个莫古利似乎是陆行鸟屋的店主，难道付给它钱就可以骑陆行鸟了？

E3体验报道

试玩版中梵所在的地方就是达尔玛斯卡王国的王都拉巴纳斯塔，在满是西洋风格建筑物的街道上，到处摆着具有东方情调的露天商店。从街道外面是沙漠的情况来看，这里应该是地处热带。街上的人相当多，不愧是王都啊！在这次的《FF XII》中，背景画面极为细腻漂亮，而且同屏显示的人数相当多，但却没有拖慢的现象，这不得不说与人物多边形数量减少有关（比《FF X》的要少）。虽说多边形数量减少了，但人物表情、身上的装饰的表现却有所提升，不得不佩服SE的强大实力。

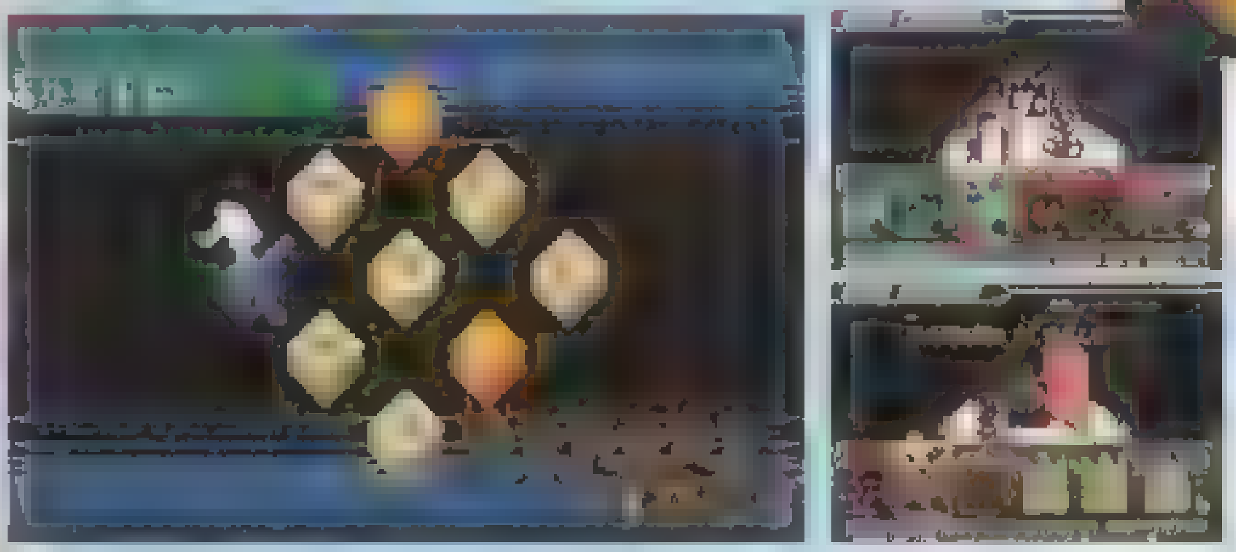
www.pspunk.cn

文：卡伦

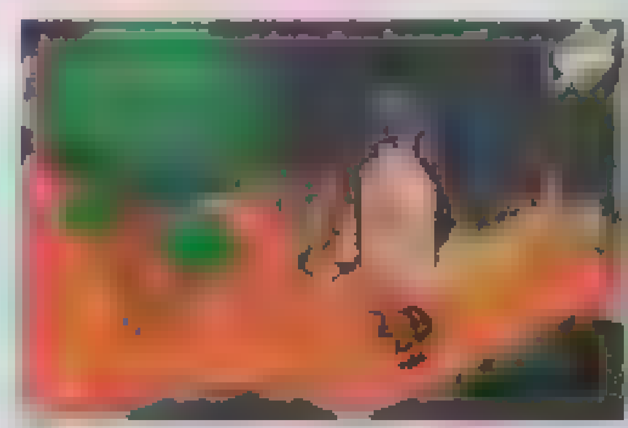
虽然说现在PS2玩家对《王国之心Ⅱ》等得是心急火燎，但也请不要忽视GBA上的这部《记忆之链》。由于本作的故事发生在一代和二代之间，因此如果你想更好地了解二代的话，就绝对不能错过这部作品哦。不过，就如同二代一样，本作的发售日同样是“未定”，真不知道Square Enix在作何打算。

GBA　Square Enix　A·RPG

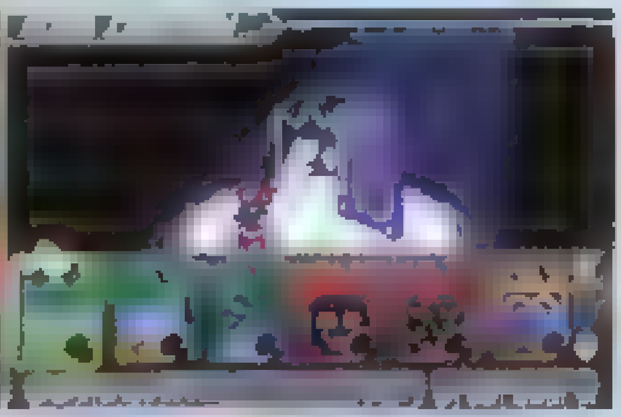
ROOM CRITERION



这是本作比较吸引人的新要素之一，简单来说就是，玩家可以凭借自己手中的卡片——如“干涸的世界”和“遥远的大地”等来自由选择下一个场景的形状及敌人的数量，而在特定地图中也有着特定的宝箱存在，为了得到它们，玩家就需要通过探索各个地区找到各种各样的卡片。



▲进入此门便可以离开这个场景前往下一个冒险的舞台，但有些门必须要用特定的钥匙卡片才能打开，因此不要以为这么容易就能和BOSS碰面哦。



▲卡片共分为绿、红、橙三色，绿色的卡片决定舞台地形，红色的卡片决定敌人数量，而橙色的卡片功能目前还不明朗。

据野村哲也称，本作与其他卡片游戏的最大差异便在于此系统，一般来说，其他卡片游戏都是以战斗为主体，而本作的乐趣则在于用卡片创造出各种各样的舞台，并将这些舞台一个个连接起来。

战斗

由于类型的改变，因此本作的遇敌方式变为了“踩地雷”式，而在进入战斗中，卡片变成了最重要的战斗工具。在序盘阶段，玩家只能操纵索拉一人进行战斗，不过当在各舞台中得到特定的卡片后，便可以召唤出果菲、唐老鸭，甚至克劳德等人来与自己并肩作战。

根据使用卡片的不同，索拉可使出魔法、必杀技、召唤技等不同的技能，而卡片的组合更是会在战斗中起到极大的作用。当卡片用完后，只要紧按A键等待重置槽蓄满便可以补充卡片，而在一定时间内，卡片右下角会出现卡片槽，当槽蓄满后则会令卡片变为键刃、魔法、无心等特殊型的卡片。

此外，当受到敌人攻击时，如果玩家能够使出比对手的卡片的数字大的卡片的话，便可以完全防御敌人的攻击。

升级

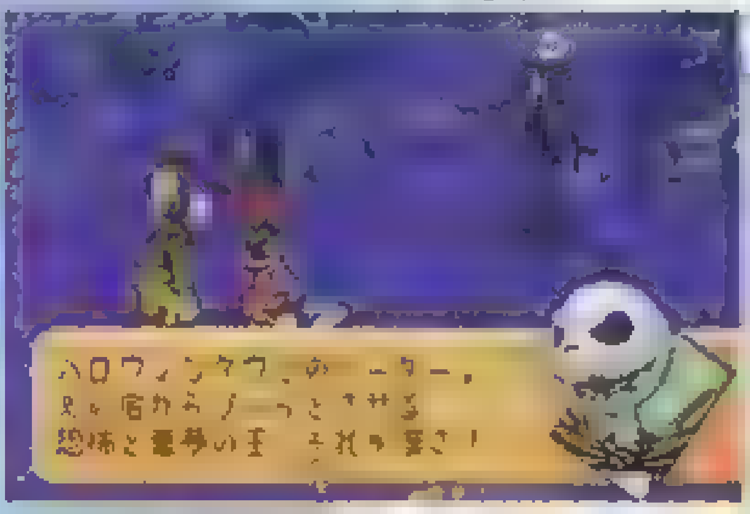
当打倒敌人后，会出现各种颜色的小球，得到一定数量后玩家便能够进行升级。不过与前作稍有不同的是，在《记忆之链》中升级后不仅会提升攻击力和防御力，而且系统还会留出一些点数让玩家自由选择自己的成长方向。

WORLD

同前作一样，《记忆之链》中索拉也能在迪斯尼动画的各个世界中穿梭往来，目前可以确认的共有《木偶奇遇记》、《圣诞惊魂夜》、《阿拉丁》和《爱莉丝梦游仙境》及虚空城这五个世界，但可以肯定的是一定还会有其他世界登场。不过，比较令人比较搞不懂的是，虽然据野村哲也声称，本作的故事发生在一代和二代之间，但从索拉与杰克以及莉莎的对话却让我们仿佛感到又回到了过去，这是怎么回事呢？会与索拉那丢失的记忆有关吗？

《木偶奇遇记》

《圣诞惊魂夜》



《阿拉丁》

《爱莉丝梦游仙境》

www.plumbook...

KINGDOM HEARTS II
キングダムハーツII

Thinking of you, wherever you are

We pray for our sorrows to end,
and hope that our hearts will blend
Now I will step forward to realize this wish

And who knows
starting a new journey may not be so hard
or maybe it has already begun

There are many worlds,
but they share the same sky
one sky, one destiny

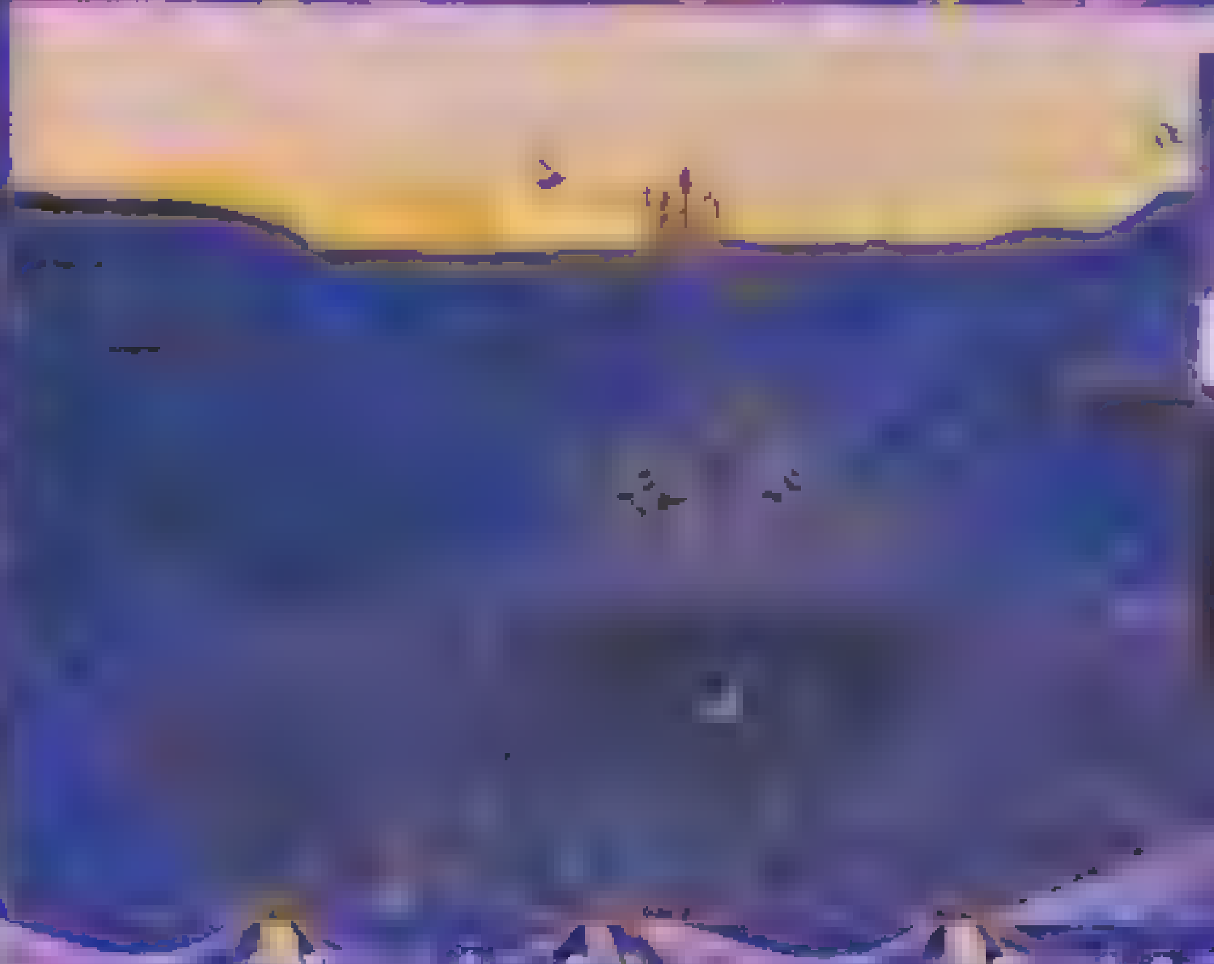
文：卡伦

王国之心II | SQUARE ENIX | A·RPG
PS2

自从去年9月的TGS展上《王国之心II》初次公开以来，Square Enix已经很久都没有公布过这部作品的情报了。记得野村哲也当初在接受采访时曾说过，新情报在今年五月的E3展上才会公开。现在他果然兑现了自己的诺言，不过稍有不同的是，情报的最初公布地是日本，而并非大洋彼岸的洛杉矶。

新人物、新系统、新舞台、新动作……
《王国之心II》震撼新情报，一并为您奉献！

被万军围困的三人



毫无疑问，这是本次公布的画面中最令人感到震撼的几张了。在山稍有 大峡谷中，索拉以及唐老鸭和高飞被成千上万的无心[illegible]包围，地面、山崖、天空，无论将目光投向何处，映入眼帘的[illegible]。野村哲也声称，这[illegible]中盘阶段，但他却没有说出详情。

▲索拉[illegible]无心军团，但面对这种数量的敌人，我们丝毫看不到胜利的曙光

新的键穴

在前作中，索拉等人共封印了10处键穴。而在本作中，看来依然会将封印键穴当作某一世界任务的终结。据野村哲也声称，在《王国之心II》中出现的世界绝对不会少于一代，其中不仅包括新的世界，一代中的某些世界也会在二代中登场，比如右方那张图便是处于《美女与野兽》的世界中。值得一提的是，在前作里，《大力神》和《美女与野兽》都没有涉及到原著中的剧情，而从现在公布的情报来看，Square Enix这次是要在二代中讲述这两部动画的故事了。

谜之一 DRIVE 槽

[illegible]示与前作稍有些不同，MP槽[illegible]环绕状变为了横条显示，而且新追[illegible]的新槽。从[illegible]最右边大大的那个数字"2"[illegible]我们可以推测，这应该是某种使用型的特殊能力。

谜之二 可来往的各世界

[illegible]

◀与新敌人交战的索拉[illegible]虽然从左下角的菜单中[illegible]发生在《大力神》的世界[illegible]一个我们从未见过的[illegible]

&3DM-SM
www.plumbook.cn

© Disney Enterprises, Inc.

与老朋友的重逢

▲索拉和大力神海格里斯的手紧紧握在了一起，而从背景的建筑上看来，两人见面的场所应该就是奥林匹斯竞技场前面的那块空地。

▼被贝儿紧紧抱在怀中的唐老鸭，而此时索拉和果菲却已经离开了房间，总觉得下一个镜头会是怒气冲冲的黛西（唐老鸭的妻子）突然出现的样子……

新人物参上！

与迪斯尼众多经典动画的人物以及“《最终幻想》系列”中的角色一同上演一出宛如梦中才能得见的戏剧，这便是《王国之心》的最大卖点之一，而在本作中自然也将延续这一要素。本次公布的共有四名新角色，其中迪斯尼方三人，Square Enix方一人。而其中最吸引眼球目光的，毫无疑问非那位手持大刀的独眼大叔莫属。

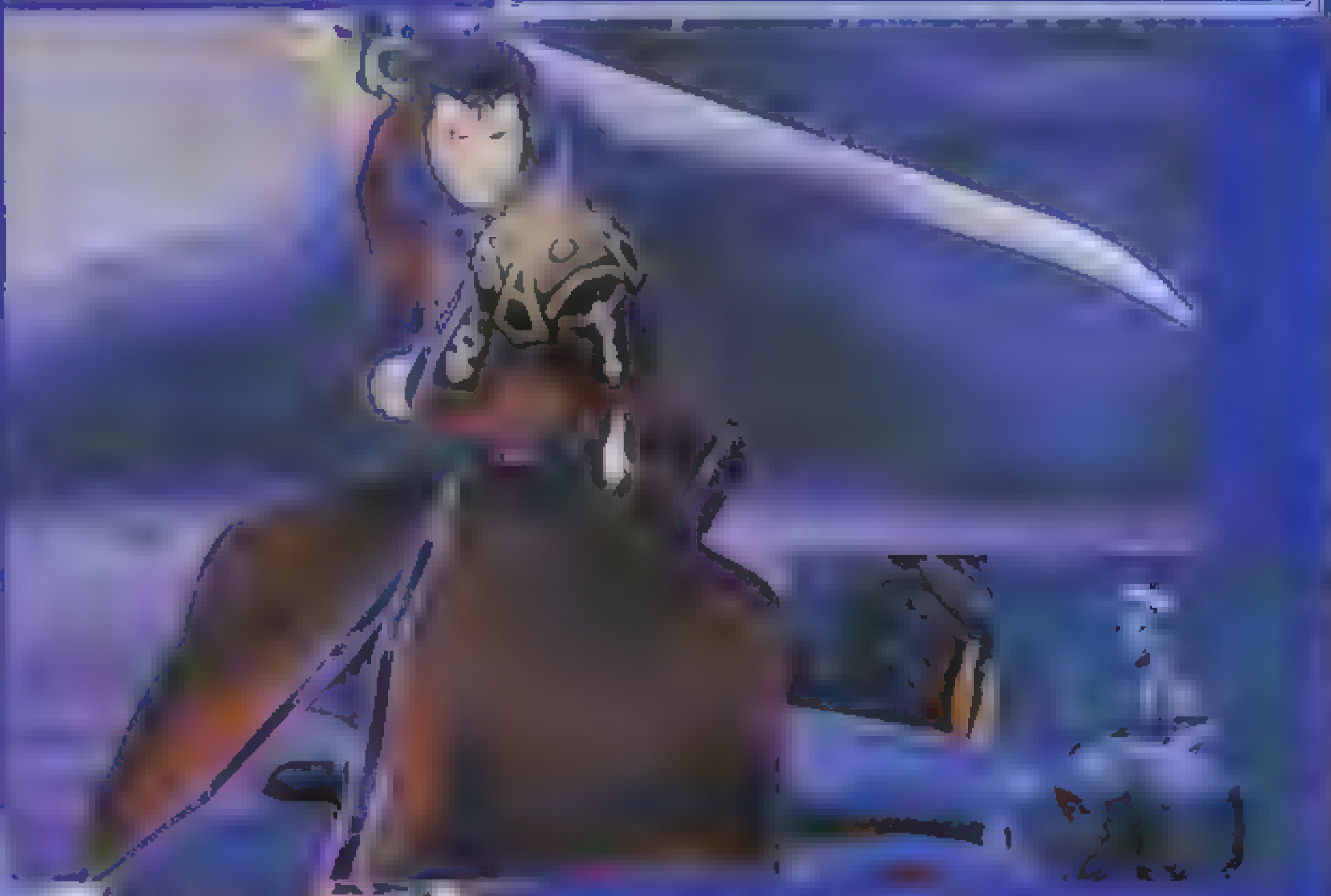
奥隆

登场作品：《最终幻想X》

关于这个人，似乎不用介绍了吧——

“那么，罪人，快点履行契约吧。”

从哈迪斯的话中我们可以看出，本作的奥隆和前作的克劳德一样都是受到了哈迪斯的控制而行事，克劳德的目的是寻找萨菲罗斯，那奥隆的目的又是什么呢？



老时钟葛士华

登场作品：《美女与野兽》

原来是野兽（王子）的管家，后来与其一同被诅咒而变为了时钟。他做所有决定时都会以王子的想法为优先考虑。

美嘉拉

登场作品：《大力神》

[illegible]

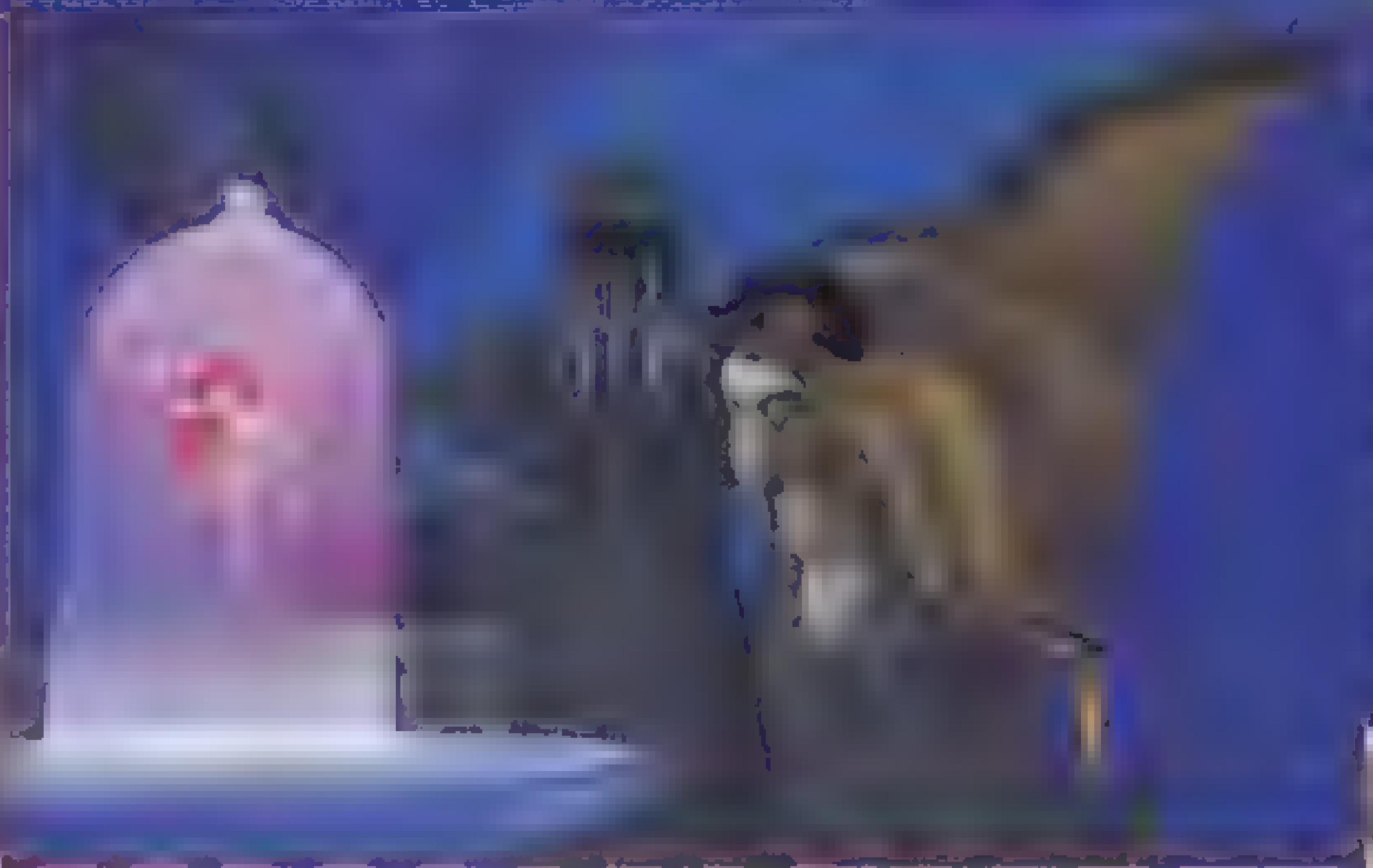
佩格萨斯

登场作品：《大力神》

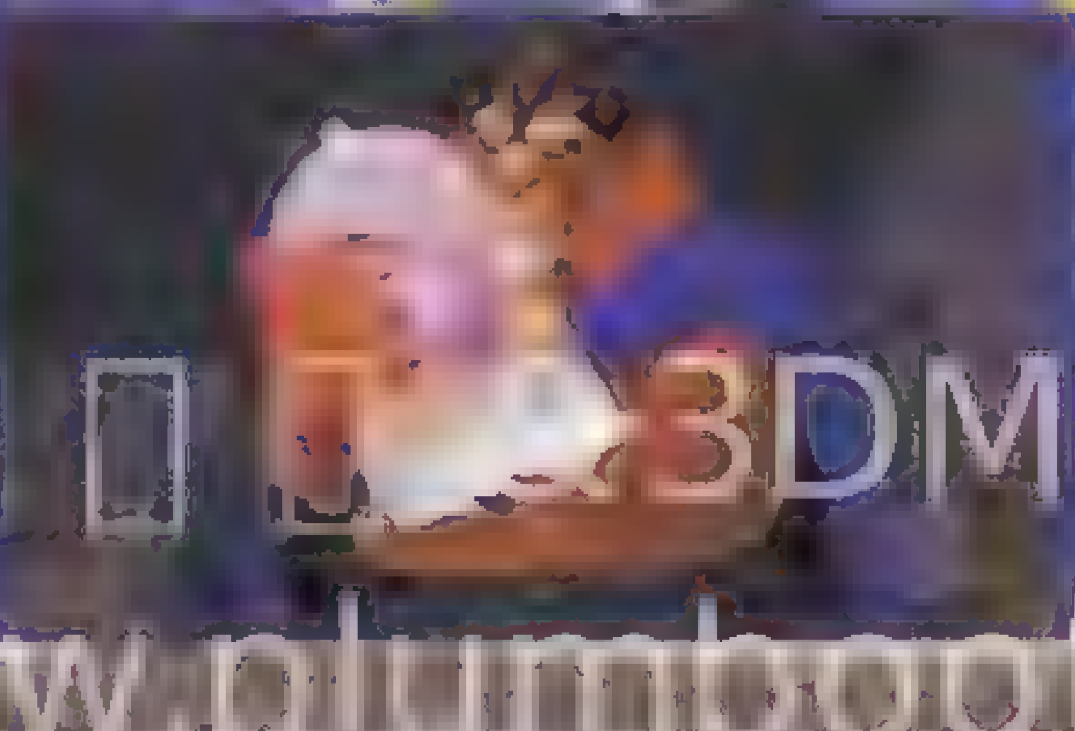
希腊神话中最著名的天马，大力神的好友，同时也是某怎么打也不会死的青铜小强的守护神……

困惑的野兽

在前作中身为同伴之一的野兽这次似乎会以敌人的身分登场，目前我们还无法得知这究竟是什么原因，但毫无疑问，站在野兽身边的那个黑衣人在这中间扮演的将是一个重要的角色。另外，似乎野兽的恋人贝儿也和这起事件有着某种关联



◀“那个女人从你这里夺走了一切”，黑衣人这样说道。他所指的女人会是贝儿吗？此外，桌子上的那朵红色的玫瑰关系到《美女与野兽》原作中出现过的一段情节，按照原著中的设定，如果当玫瑰凋谢之前野兽无法学会爱[illegible]要的话，那他将无法打破[illegible]对其的诅咒，[illegible]永远无法变回人类的形态。



▲从这张图片中我们就可以清楚地看出，在《王国之心2》中，与野兽之间将不可避免会有一场战斗。野兽挡在一扇门前，[illegible]……难道就是不让贝儿进入的房间吗？

3DM-SMV
www.plumbook.cn

华丽的菜单

从这次Square Enix最新公布的数张图片中我们可以清楚地看到，本作左下角的菜单画面各选项与前作基本相同，像攻击、魔法、道具以及最下面的特殊动作选项都很容易让玩过前作的朋友有种极为亲切的感觉。而且这也便于老玩家上手，[illegible]本作的菜单选项要[illegible]而且根据[illegible]的不同外表[illegible]会发生变化。大家可以看一下下面的这张图，左面的那张很明显是在[illegible]的世界中[illegible]是奥林匹斯竞技场[illegible]。而右面的那张则不太明显，从图中[illegible]的世界。虽然这对[illegible]但是[illegible]一点总是没坏处的嘛。

新动作追加判明

[illegible]将其进行装备才行（大概还是需要AP值）。毫无疑问，这些新动作的追加会令本作的战术性大大提升。

▲[illegible]

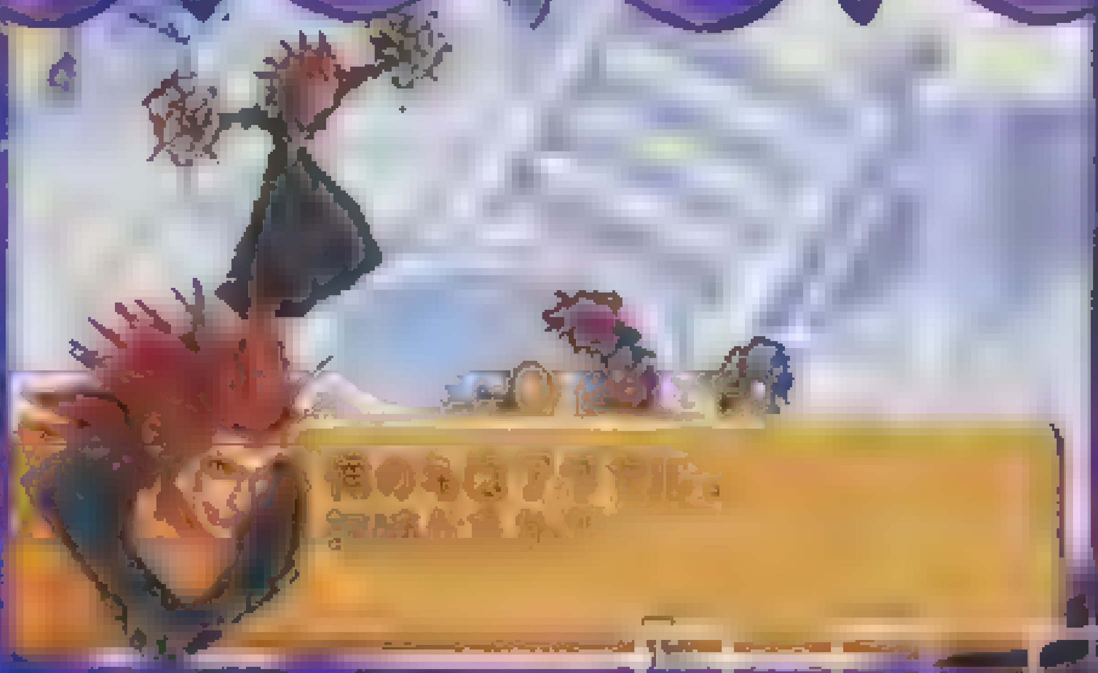
▼[illegible]

▲在A・RPG游戏中「变身」这个动作倒是不太常见的，不过该动作的加入将令游戏的战略性提升则是毋庸置疑的事。

▶虽然说前作中已经有了空中连斩动作了，但从这张图片中我们就可以看出这次的动作似乎稍有不同

他的名字是阿克塞尔

通过官方最新公布的《王国之心 记忆之链》的情报，[illegible]我们今日终于知道了他的名字。[illegible]一下，在《记忆之链》宣传动画中出现的那个[illegible]就是阿克塞尔[illegible]吗？而他的目的又是什么呢？这些，都还是谜



&3DM-SM
www.plumbook.cn

文 ACE飞行员 编 SOUL

《皇牌空战5》将延续"战争与和平"的主题，友情、爱情、战争的残酷……[illegible]始至终贯串于整个游戏。玩家在体验那种壮志凌云般飞行作战的同时也会被游戏厚重的世界观深深地感染。2004年E3上，《皇牌空战5》并没有公布太多新要素，仅仅一关的DEMO试玩也很难让人比较全面的体验这款游戏，所以本次介绍以资料汇总为主。

ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR

体验壮志凌云般飞行作战！

皇牌空战5 未颂的战争	Namco	STG
PS2	2004年11月	[illegible]

■正在执行空战拦截任务的SU-27

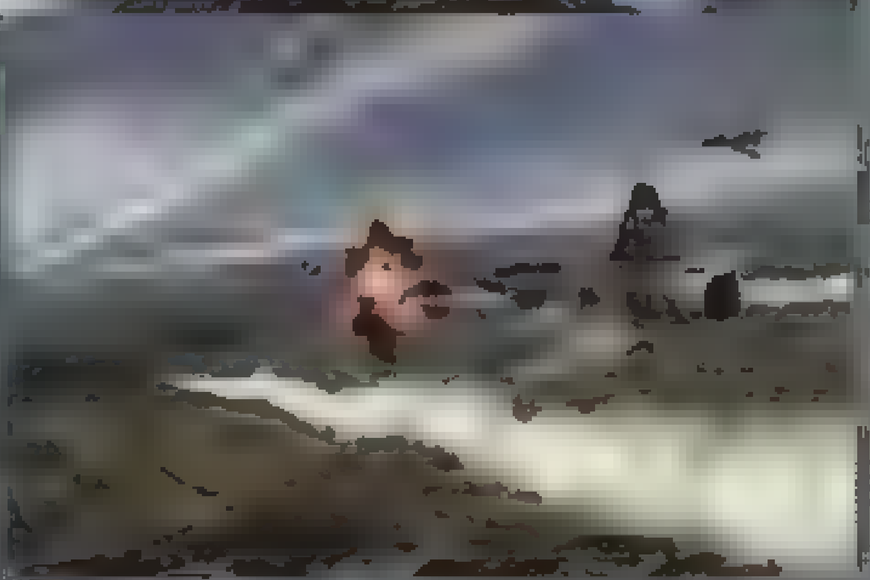
■战机升级系统

《皇牌空战5》中加入了机体经验值的设定，与以前简单的作战统计列表不同，这次经验值的与玩家能够获得的战斗机架数直接挂钩。如果玩家使用一架战斗机累计超过了一定时间便可获得该战斗机的改进型。例如，玩家在游戏中使用F-14A的时间累计已超过3小时便可获得对地攻[illegible]战斗机FANS来说也绝对具有大杀伤力。

■这个？难道是外星人的杰作？
另外，《皇牌空战5》将大幅度强化的无线电通讯和语音旁白，预计达到12000个词左右，足足是前作的4倍。

■编队战斗系统

该系统是本作的重中之重。每次出发前玩家需选择3架僚机与自己组成战斗机编队执行任务。注意，你所选择的僚机都是你的战友和朋友，他们都是有血有肉的人，在剧情中也将占有举足轻重的地位。每架僚机的特性都各[illegible]，无论是在战斗前还是作战中玩家都需要做出正确的选择。特别是作战中，玩家需利用无线电与僚机取得联系并发出各种作战指令，根据战况僚机会自行判断是否执行，并发出无线电回应。



■战机交易系统

本作将收录来自全球各大[illegible]机制造商生产的各式[illegible]超过50架，可以说是系列之最。然而并非[illegible]全收集齐的。随着游戏的推进像洛克希德、[illegible]、波音、[illegible]、米格[illegible]机公司等全球著名的[illegible]机制造商会逐渐与玩家取得联系，主动推销他们的战斗机。有些战斗机玩家可以直接购买，而另一些战斗机则需要根据玩家在游戏中的表现、[illegible]甚至与[illegible]商之间好感度等。这不由得让我想起[illegible]《前线任务》系列中也有类似的系统。看来《皇牌空战》的系统是越来越庞大了。

▲E3摄影图片，可大致窥探一下

■其他情报

· 预计正式版将收录37关任务，足足是前作的2倍多。

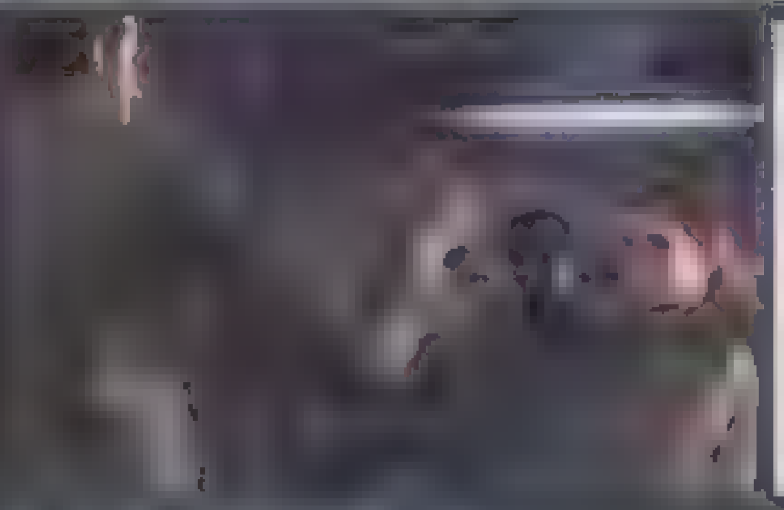
· 采用全新的图像和物理引擎，特别是在环境的刻画上达到一个全新的高度。

· 延续4代的音乐风格，音效更加丰富逼真。

· 任务地图更加广阔，游戏的空间感再次被提升。

· 更加丰富气流、云层、昼夜光线等效果。

· 更逼真的弹道轨迹，提升各种爆炸效果。



■超过1小时的剧情CG

[illegible]喜爱。而5代的故事发生在前作15年以后，我们这次将[illegible]CG[illegible]人心的故事背景，并且还将对4代剧情进行补完。[illegible]还调配了多个部门的精英adequate，加上参与到游戏制作的总人数几乎是4代的2倍。

©2004 NAMCO.All rights reserved.

&3DM-SMV www.plumbook.cn

文：多边形

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING

《激情赛车》是Konami在E3展前发布会上公布的一款赛车游戏[illegible]在各个游戏[illegible]一直[illegible]的赛车游戏，如今[illegible]本作加[illegible]更强的[illegible]正在积极获[illegible]内的上百辆汽车。

激情赛车	Konami	RAC
PS2	Enthusia Professional Racing　预定2005年内	[illegible]

视觉重力系统

《激情赛车》在系统上最大的创新在于其"视觉重力系统"（[illegible] Gravity System），VGS系统其实就是本作物理模型的名称。正如其名所示，VGS是一种将重力以视觉方式简单明了地表现出来的系统。该系统的表现方式非常简单，实际上却非常专业，[illegible]在屏幕[illegible]会出现一个小圆，这个[illegible]形象化的表示出[illegible]车和[illegible]弯时车身的受力情况，小圆上的指向东、西、南、北四个方向的指针会指示出汽车的总体受力方向。例如当汽车向右急转的时候指针会指向左方，[illegible]刹车时则指向前方，表示有前冲的趋势。那么这[illegible]系统的具体作用是什么呢？原因在于游戏中的道路都是蜿蜒曲折的，因此对于车辆转弯操作提出了很高的要求，而VGS系统可以将转弯时的车身运动趋势以及轮胎抓地力非常细致地传达给玩家，玩家在拐弯时必须时刻注意汽车的冲力方向和力度，这样就可以更好地进行操作。另外一个将车身状况以视觉化形式表现的系统是压力感应的油门和刹车槽，这两个位于速度表旁边的条槽形象地表示玩家踩油门和刹车的力度。除了这些状态图标外，画面边缘还采用了[illegible]的模糊效果，表现汽车的速度感，另外当你撞上障碍物时还有一些相当酷的慢动作特写。

细腻的真实性

为了给玩家带来更为真实的驾车感觉，开发商在细部处理上花尽了心思。例如在下雨天以第一人称视点驾车时，你会看见车窗上不断滴落的雨点，当遇上红灯停车时，你会看见雨点不断堆积然后在车窗上汇成水流，当变为绿灯汽车启动时，雨点会四处分散，而他们的速度以及方向将与汽车的速度直接相关。更具创意的是本作在画面上采用的半透明灰框，画面四边的这种半透明灰框会上下左右移动，模拟驾驶员的视点。例如汽车左转的时候，驾驶员的头部会向右偏移，这时边框就会向右移，给你一种头部向右倾的感觉。本作收录了来自40多家汽车厂商的100多辆汽车，同一跑道上会出现6辆赛车。Konami还在考虑是否加入网络功能，不过据制作人所说，本作最终加入网络功能的可能性并不高。本作除了有单人模式外还有双人模式，以分割屏的方式进行。

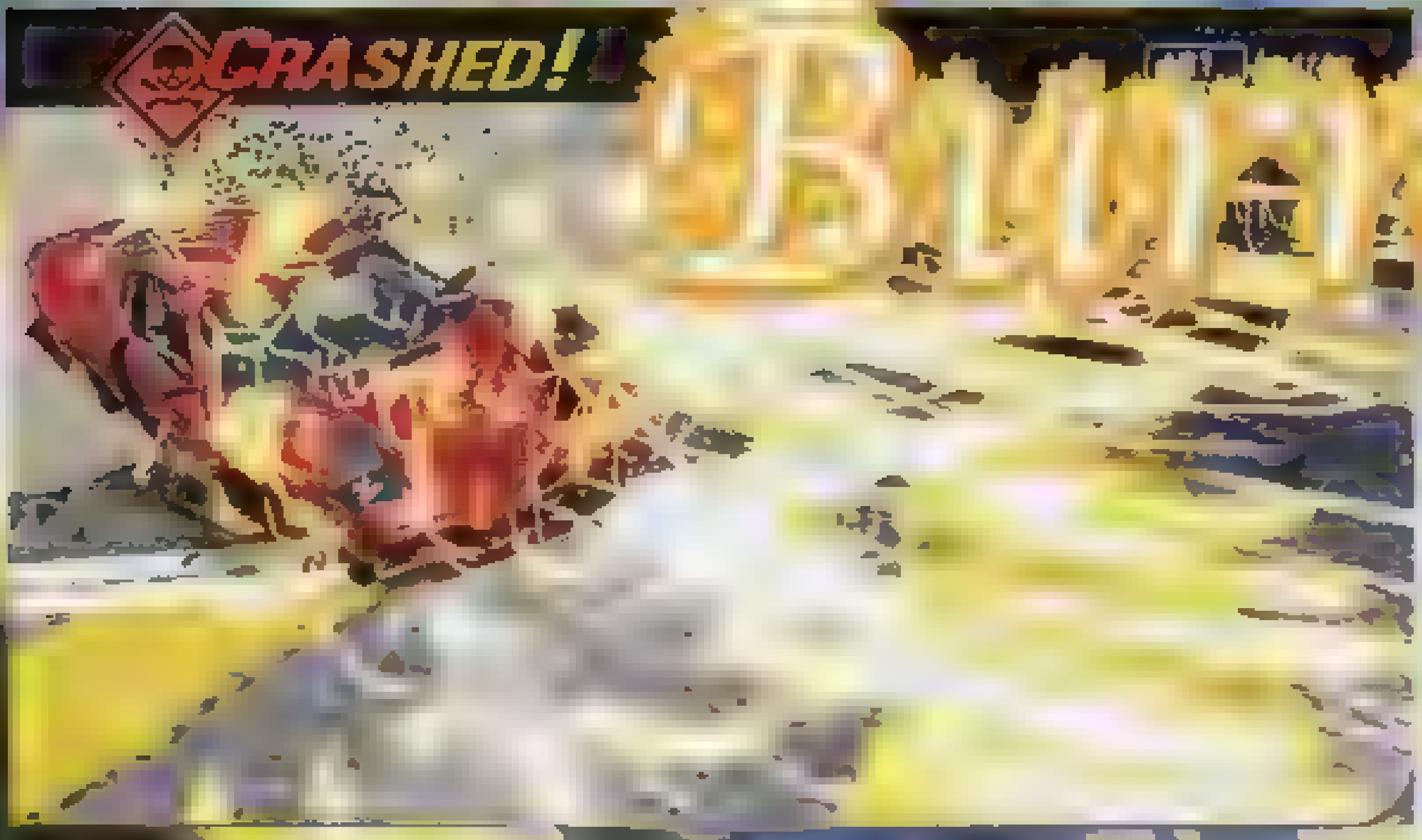
◀大沙漠这条赛道虽然看起来很宽，实际上却很窄，一旦玩家偏离设定好的赛道，屏幕上就会出现提示信息，告知玩家汽车已经陷入沙中，然后汽车就会回到默认位置。

▶沙漠中的赛道是随机生成的，每一次玩游戏路线都是不同的，因此要想记住赛道几乎不可能，在游戏中随机生成的赛道还有很多。

3DM-SNV
www.plumbook.cn

©2004 KONAMI All manufacturers,cars,names,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.

火爆狂飙！打破一切规则，在极速中燃烧自我！



Burnout 3

Burnout3 原意为“燃烧殆尽”的意思，就是要在极速中享受快感。相信玩家在风驰电掣的时候，迎面突然出现一辆车，你一定会因为自己的车被撞得七零八落而大叫起来的。所谓燃烧，就要彻底！

火爆狂飙3 | EA Games/Criterion Games | RAC
Multi | 预定2004年10月4日

文· D·S

Speed

速度，那是一种奇妙的感觉。

为什么那么多人都在追求极速？除了挑战困难、突破自我这一点外，享受那一瞬间的快感相信也是其中之一吧。但是无规矩不成方圆，人总是生活在诸多规则与条条框框之中，而交通更是每个人每一天都必须面对的规则之一。相信那一瞬间的快感就是越轨、打破条条框框的快感吧，混杂着人类骨子里最原始的情感。

凭借《Burnout 2：Point of Impact》（以下称之为《火爆狂飙2》）的良好口碑，预定于今年秋发售的《火爆狂飙 3》（《Burnout 3》）甫在E3展登场亮相，就已吸引了众多玩家的注意。特别是对应网络这一新增要素，在E3中大获好评（网络，中国玩家的痛……）

Crash

“《火爆狂飙》系列”的速度感在同类游戏中已属上乘，画面极具迫力。而它的最大特色“Crash”要素在本作中也会有相应的加强。玩家可以完全把自己车辆当做是武器，去撞击对手的座驾或制造交通大麻烦。如果玩过《火爆狂飙2》的玩家，一定还对该作中的Crash Mode记忆犹新吧。在不断的boost后（燃烧加速）撞个火星四溅。紧接着后面的车辆就会发生连环大碰撞，如果时机把握恰当的话，可以造成双位数字的车辆碰撞。计分系统会以直升机调查现场的形式在上空盘旋一周，计算所造成的损失金额数字，数字越高则评价越高。

Survival

相信由于“《火爆狂飙》系列”的特色，它在网络化对战中肯定不是一个单纯的竞速类赛车游戏。如何算计对手，比如领先的车辆在遇到迎面而来的车辆时忽然让开，让紧随的对手措手不及，导致撞车；比如一些描述地下赛车的电影中的场景，选手互相用车身挤撞对方等等。在其他正统类的RAC游戏中，以上所述都是被禁止或根本没设置相关的系统。但是在《火爆狂飙3》中，这一切都是被允许的，进入《火爆狂飙》的世界后就要作好面对一切超常规情况的准备。考虑到日后网络化对战时的情况，所以《火爆狂飙3》在玩家线下单机游戏时也加入了对应各种超常规情况的系统。Just to survive from the Burnout world，just do it。

Boosting

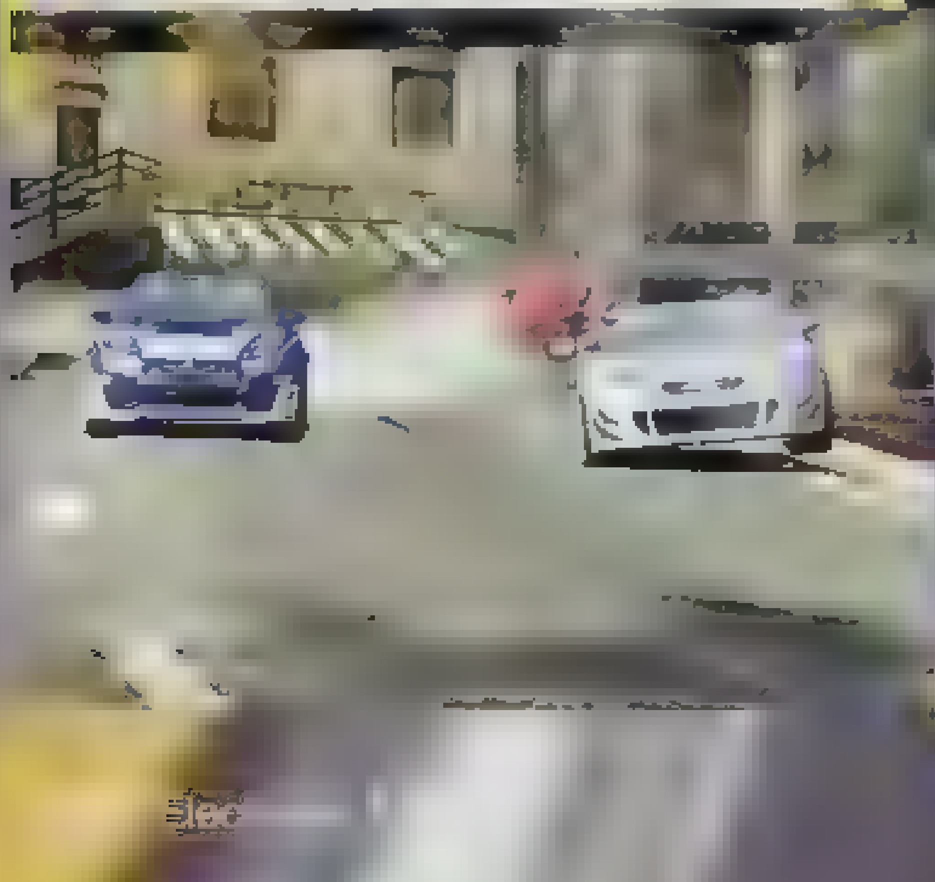
Boost Bar表面上只是一个气槽发动系统，蓄满后发动即可令赛车加速前进，不过他的计算方式较为有趣。与车辆惊险地擦身而过、逆向行驶、在千钧一发时避开障碍物等都可以使Boost Bar增加。而在燃烧气槽时继续那惊险的表演则会使气槽比一般状态下增长得更快，连续Boost加速成为可能。这充分体现了“《火爆狂飙》系列”所要表达的东西。极限，往往产生在九死一生的一线之间。相信玩家经历过连续爆气槽加速后，肯定会大呼过瘾！

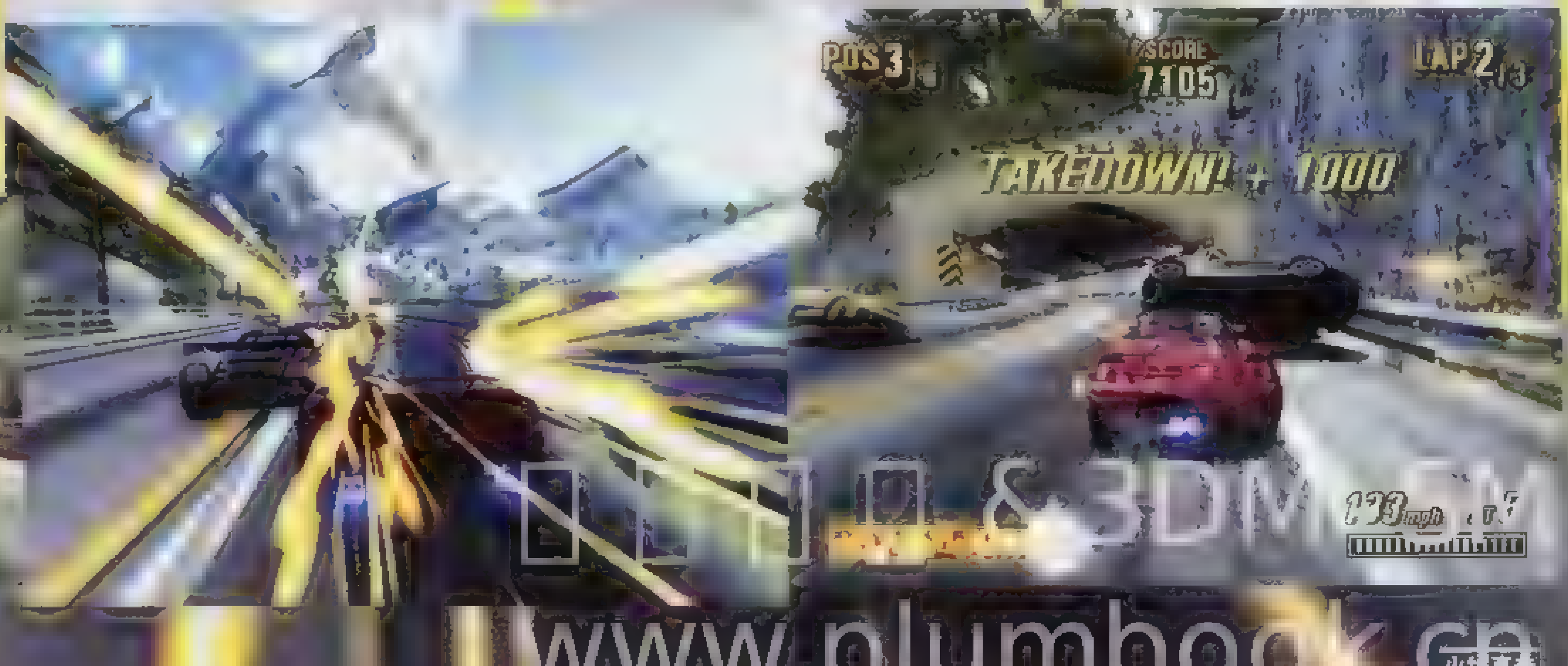
Option

前作《火爆狂飙 2》的模式一共分为CHAMPIONSHIP MODE：不断赢取比赛以获得隐藏要素；SINGLE RACE MODE：顾名思义，是拿来熟悉赛道，作为练习的作用比较大；TIME ATTACK MODE：只有时间是玩家的对手。CRASH MODE：如上文所述，是“《火爆狂飙》系列”的最大卖点。在E3展中演示的网络对战功能，应该会让《火爆狂飙 3》的Main Menu中增加一个Network Battle的选项。与人竞争其乐无穷，网战的精髓与“《火爆狂飙》系列”的特点完美地结合在一起。

Epilogue

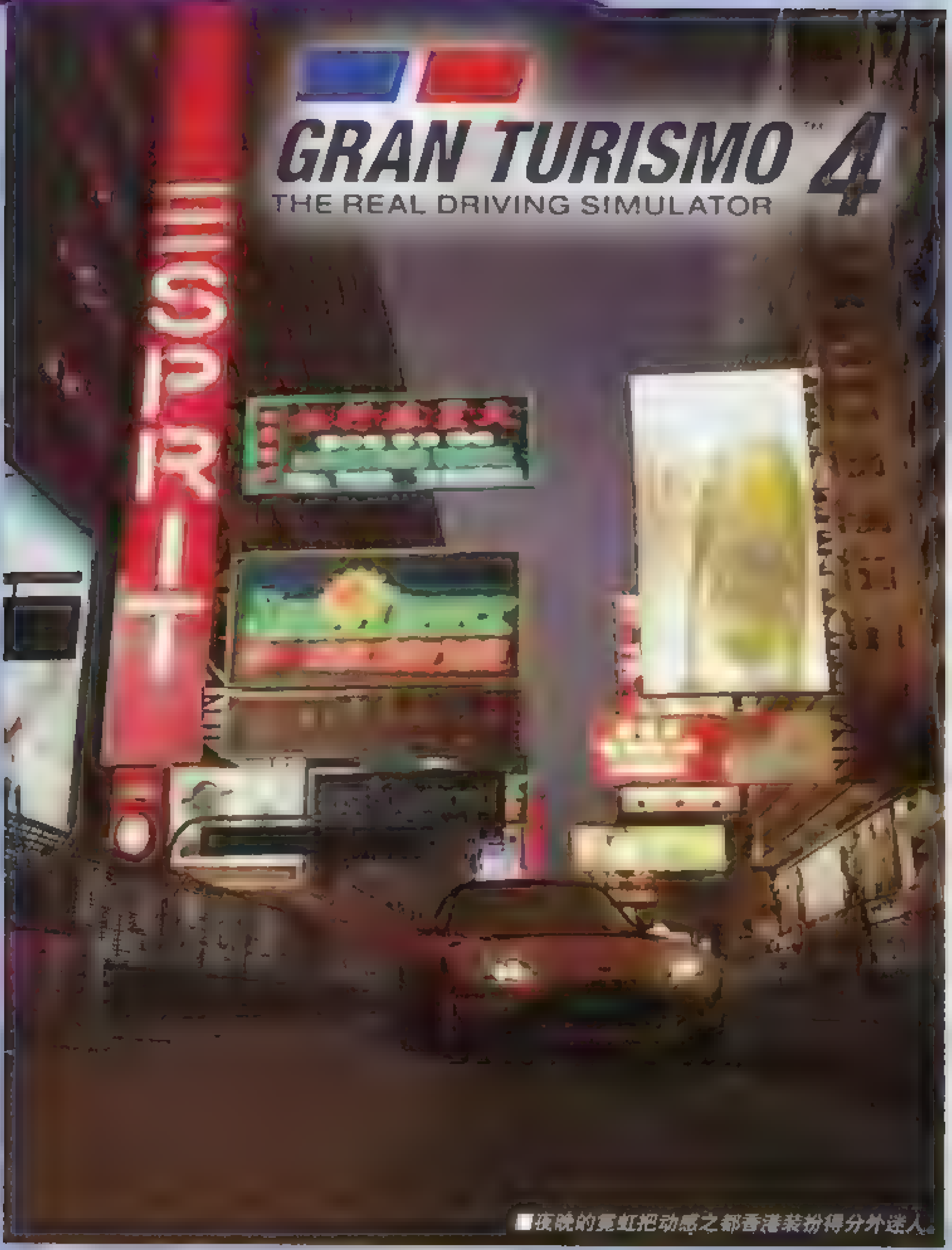
“《火爆狂飙》系列”既可以作为竞速游戏来玩，也可以作为“无赖”赛车游戏来玩。无论是对手间的竞争比拼，还是朋友间的轻松休闲，都是一款不可多得的RAC Game。（笑）在第二代的良好基础上，强化Crasn与Boost系统，增加Survival与Network要素的二代值得我们去期待。你想跳出《R Type》、《山脊赛车》、《GT赛车》的条条框框吗？你想感受无拘无束的快感吗？《火爆狂飙 3》是你的不二选择！





& 3DM SMV
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员　编：SOUL



■夜晚的霓虹把动感之都香港装扮得分外迷人。

GT 赛车 4　SCE/PolyphonyDigital　RAC
PS2
GranTurismo 4　预定2004年11月　美版
GT force、GT-force pro

谁也没有料想到从《GT 赛车》诞生的那一刻起这个名字就已经和PS系主机的命运紧紧联系在了一起。如今“《GT 赛车》系列”已不仅仅是一款赛车游戏那么简单。它已经成为PS系主机游戏制作最高水准的标竿。对于这台诞生已经超过4年的主机，PS2到底还有多少潜力可以挖掘？全世界的玩家仿佛都期待着能从年底发售的《GT 赛车 4》中寻求答案。通过这次E3游戏展，我们又获得了许多关于《GT 赛车 4》极为有价值的情报，可以说每个新内容都令人振奋，了解了它们你才会发现原来先前发售《GT 赛车 4 prologue》真的只不过是盛宴前的一道开胃菜而已。在本届E3游戏展中SCE特意为《GT赛车4》举办了一个记者招待会，系列制作人山内一典到场面对着大屏幕亲自为各位记者讲解了《GT 赛车 4》最新要素。

山内一典

《GT赛车》生父，现任Polyphony Digital总裁兼索尼电脑娱乐（SCE）高级副总裁。山内一典本人是一位超级车迷，他总以买新车的方式犒劳自己。可能是由于对即将发售的《GT赛车4》颇为满意的缘故吧，听闻他最近刚刚购入一辆超级跑车Ford GT40。（此车仅生产100部，售价逾15万美金。）此图就是山内一典和他利用游戏的“拍照模式”完成的众多作品。

拍照模式

在记者招待会中，山内一典首先向与会记者公开的就是在“《GT 赛车》系列”从未出现过的全新模式“拍照模式”（PHOTO MODE）。山内一典强调：历代《GT 赛车》所追求的两个大方向其一就是模拟最真实的驾驶感觉，其二就是完美的画面表现。可能是爱屋及乌，山内本人对以汽车为题材的摄影同样有着浓厚的兴趣。全新的“拍照模式”融入了很多山内一典本人多年来对汽车摄影的理解和感悟，该模式其实也是小组在制作《GT 赛车 4》过程中研发的一个副产品。“拍照模式”中将提供全部50余条游戏赛道和16个专用摄影场地，玩家可任意选择。特别是16个专业摄影场地更是美轮美奂，各有千秋，每个都可以称得上世界级景点。进入摄影模式，当玩家从自己车库中选择了中意的赛车后就可以选择拍摄场地。界面左侧是场景俯视地图，可以任意缩放，玩家只要将汽车图标（一个或多个图标）摆放在地图上的红色区域便确定了拍摄地点，地图上的蓝色区域则是照相机摆放的位置。右侧是拍摄的预览画面，下方的工具栏提供了各种微调和摄影特效功能，其中包括更换滤光片、镜头、光圈、调整焦距等等，完全由玩家自由发挥。通过该模式，玩家不但可以为爱车拍出最具个性的照片，而且还可以制作成幻灯片，通过上网还可以与朋友交流分享，由于照片资料以参数记录的形式存储，所以容量仅有几KB。通过UBS接口将PS2与打印机连接后照片可以以1280×960的高解析度打印出来，据悉打印一张普通照片大小的图片将耗时5分钟。

▲“照片模式”完成的例图，车与美景浑然天成。

▲加上特效后使照片更富有动感

©2004 SCE All rights reserved.

漂流竞速

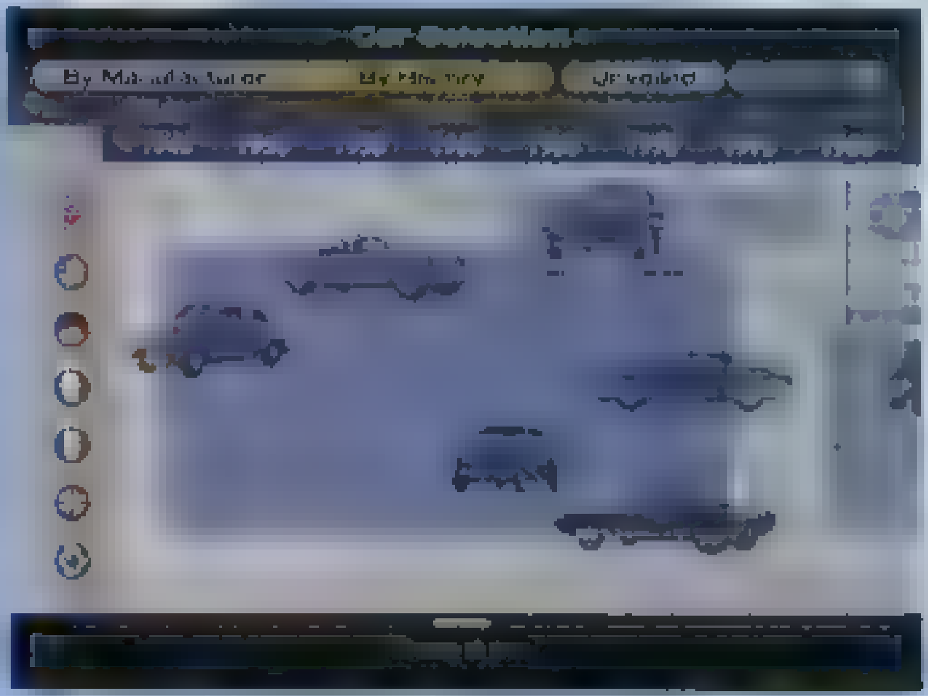
英文"Drift"在赛车游戏中就是形容各种有形有款的甩尾，侧滑等驾驶动作，这种驾驶方式深得玩家的喜爱。很早就传闻《GT赛车4》将出现与已往追求真实驾驶截然不同游戏模式，通过本次记者招待会这个传闻终于得到了证实。"漂流竞速"（Drift Competitions）是《GT赛车4》中又一全新的游戏模式，它侧重的是玩家在驾驶时体现出的个人"风格"，强调以"Drift"技术评判玩家的最终成绩。虽然在招待会上山内一典并没有透露关于该模式的更多细节，但多出一个选择对于众多玩家来说都是个令人振奋的好消息。

人员要素

"人员要素"（Hunman Element）是《GT赛车4》在制作上提出的一个全新概念。从招待会上我们惊愕得看到赛道旁的观众竟然奇迹般的由原来的纸片变成了全Polygon描绘。驾驶敞棚车时玩家可以看到驾驶人员的换档、打方向盘甚至车辆过弯时人体自然的倾斜，每一个动作都可以以假乱真。当车辆进入维修站的时，维修人员整齐划一的专业动作令人仿佛就在看一场真实赛车比赛的现场直播。山内一典解释说：这次制作小组抛弃了传统的动作捕捉的方法，而是基于人体运动时特有的物理模型来对游戏中的人员进行制作。

全新用户界面

因为正式版《GT赛车4》中将收录从1886年至2004年间全世界80余家厂商前后推出的500余辆汽车，如何快捷的从车海中找到自己的爱车，有效地对车辆进行管理的确是个问题。因此制作小组设计了全新的用户界面帮助玩家解决这个问题。从招待会情况上看，新用户界面主要将车辆选择按厂商、按年代、按个人喜好等进行了大的分类，其中还包括"未发表"选项，估计是一些从未发表的神秘车种和最新概念车。据悉《GT赛车2》的二手车交易模式将回归4代，由于新用户界面还没有全部完成，现具体情况暂时不清楚，相信正式版中将加入更多人性化的操作界面。



▲以上就是新用户界面部分内容。

其他要素汇总

□全新的AI系统，令敌车更加人性化，更接近真实的人类对手。

□全新的物理演引擎让车辆和驾驶手感更加趋于真实。

□更加丰富的GT模式，预计共可参加200种以上的赛事。

□更加完善的车辆调教设定，所有车辆从轮胎到齿轮比都可自由变更。

□经过改良的重放系统，品质堪称可与电视播放节目相媲美。

□以5000个多边形严谨地重现车辆原貌，甚至包括轮胎的装饰盖也清晰可见。

▲最新公布的车内驾驶界面，增加了多种参数。

不超过1%的误差

招待会最后阶段山内一典向记者公布了3条全新赛道，它们是：Hong Kong（香港街区赛道）、Costa di Amalfi（意大利赛道）、以及Nurburgring Nordschleife（德国赛道）。为了完美的再现各赛道的风采，制作小组动用了诸多当今最先进的技术力求最大限度将赛道还愿于游戏中。为了向记者展示《GT赛车4》的制作成果，山内一典特意在大屏幕上罗列出了有关游戏中Nurburgring Nordschleife赛道数据情况。以前Nurburgring赛道又被称为Nordschleife，最初是德国GP的举办地，有着将近70年的历史，赛道全长20.8公里由大大小小176个弯道组成，是现今世界上最长也是最有挑战性的赛道。直到现在该赛道仍是众多汽车制造商测试自己新车最理想的赛道。游戏中的Nurburgring赛道与真实赛道任何一处的误差都不超过15毫米。山内一典更进一步解释说：他特意请到了日产((Nissan)首席试车手驾驶Nissan Skyline GT-R赛车在《GT赛车4》中的Nurburgring赛道跑了一圈，其成绩与他本人利用相同赛车在真实赛道跑完一圈的成绩仅仅相差5秒钟。一般来说，一名职业车手在真实的Nurburgring赛道的单圈成绩都在8分钟15秒~8分钟20秒之间，换算一下5/500，也就是说这5秒的误差仅为1%，由此可见《GT赛车4》中对真实赛道的还原程度是多么惊人。

意大利赛道

香港赛道

&3DM-SM
www.plumbook.cn

文：多边形

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

万众瞩目的《潜龙谍影3：食蛇者》终于在E3 2004上公开了最新情报！从最新预告片来看，本作果然将时代背景设定在60年代，我们的英雄Snake（到底是哪一个Snake呢？）如何在危机重重的丛林里生存下去？是依靠欺骗，还是依靠伪装，还是依靠必胜的信念？而他面对的敌人又是怎样的神秘组织呢？我们在游戏中到底是在重现历史还是在改变未来呢？根据前代作品的经验，在以后的时间里直到正式版发售前、本作应该不会再透露任何一点消息、下面就让我们结合E3上的试玩版来给大家做一次发售前彻底的剖析吧！

潜龙谍影3：食蛇者	KONAMI	ACT
PS2 Metal Gear Solid 3 Snake Eater	预定2004年冬	日版
价格未定		推荐玩家年龄 15岁以上

这才是《潜龙谍影》的真正形态！

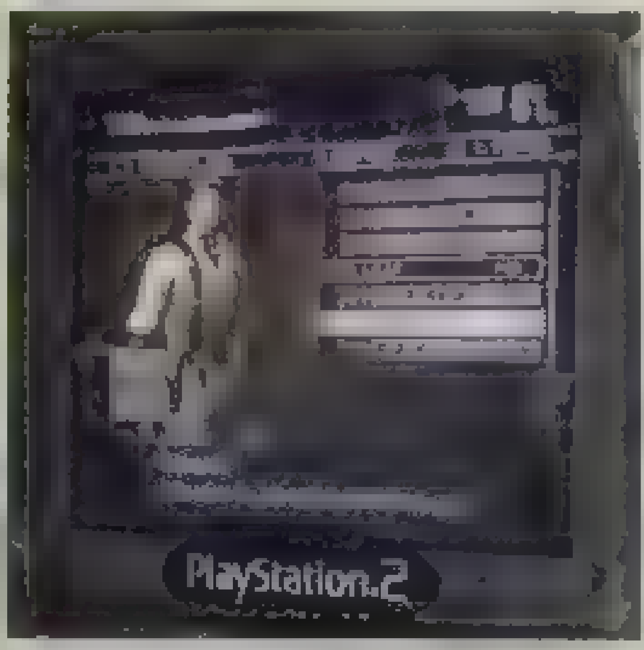
这是什么神秘组织！？

游戏中出现的神秘组织，FOX的全称是“Force Operation X”，是专门从事特殊任务的行动组织，而在预告片中出现的Snake就是这个组织的成员。根据我们目前得到的最新情报，这个神秘的FOX组织就是后来的Fox-Hound部队的前身！

全新的伪装迷彩系统！

▲适当的迷彩可以让敌人“视而不见”。

在本作中占重要地位的“迷彩系统”也可以在试玩版中得到充分的尝试，需要迷彩更换时按START键，选择camouflage，这里就会出现两个选择，一个是脸部迷彩，一个是迷彩服装，在这些可以选择的迷彩后面出现的数字将显示出在当前环境下哪种迷彩可以提供更高的伪装程度，带“+”号的数字自然是越符合当前情况，而带“-”号的数字则恰恰相反，玩家可以根据这个提示来选择适当的迷彩。当成功地在敌人眼皮底下躲过搜索时，那种紧张刺激感是相当令人难忘的！



▲注意看屏幕上的数字清晰地显示出各种迷彩在当前环境下的适应程度

本作时间跨度

从2009到1964！

▲注意Snake的右手腕上带着老式的高度仪

虽然根据目前的情报，本作的时代背景设定在60年代的冷战时期，从试玩版来看，也几乎都是60年代的场景，出现的武器、服装、道具也都是那个时代的产物……可是，细心的玩家请注意了，善于玩弄小把戏的小岛秀夫又在有意无意地转移大家的视线了，因为在预告片中，一个很不起眼的小地方却揭示了本作发生的真正时间！相信大家手头都有E3最新的预告片吧，就是Snake刚刚跳出飞机的时候，一串年数会倒数至1964年，请大家放慢速度来看这个桥段，具体在1分12秒的位置，年数是从2009年开始倒数至1964年！那么也就是说，本作有可能是发生在2009年的事情，前作的发生时间是2006年，经过了三年的岁月，我们的英雄Snake到底又将展开什么样的时空冒险呢？出现在60年代的Snake到底是不是我们的Solid Snake呢？难道本作还会跟时光机器扯上关系？这些疑问的答案实在是令人很期待啊！

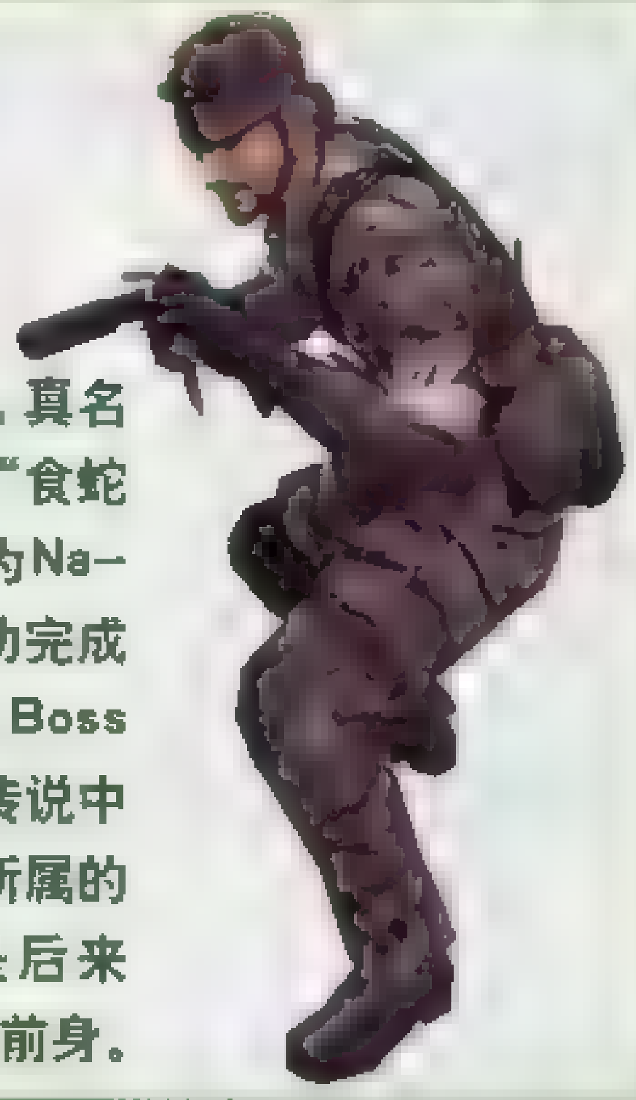
▲刚跳出飞机，时间显示为2009年

▲这个数字一闪而过，最终停留在1964年。

3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2004 KONAMI

主要人物角色曝光！

（以下图片由官方提供 人物简介未经官方证实）



Live the snake

SOLDIER

貌似Snake的士兵，真名叫Jack，在这次“食蛇者”行动中的代号为Naked Snake，在成功完成任务后被授予Big Boss称号，也就是后来传说中的Big Boss。其所属的FOX组织就是后来Fox-Hound部队的前身。

Live one

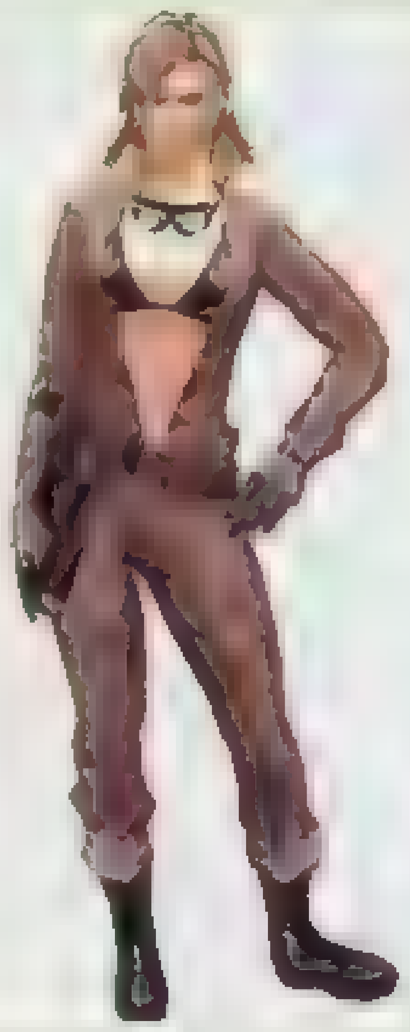
MASTER

作为Jack的老师和所爱的人，她的代号为The Boss，以出色的格斗技和丰富的背景而在军中威望极高，是一名传奇性质的士兵。她是Ocelot的母亲。

Live Shell

NEMESIS

作为GRU的上校，代号为Thunderbolt，真名为Ephgeny Borisovich Volgen。游戏中的反面角色，是一名政治野心极大的人物，将给我们的主角带来无尽的麻烦。



Live-wire girl

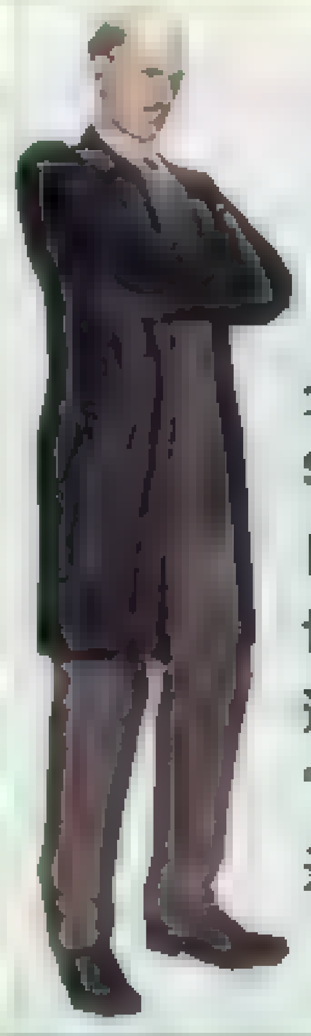
SPY

名字叫EVA，外貌看起来美丽且楚楚动人，可实际上她是军队内的拳击冠军。作为上校的情人，她同时也是一名多重间谍，她的邪恶和凶狠是无法从外表上判断出来的。

Live the fox

RIVAL

毫无疑问他就是年轻时期的Ocelot，在军队内是极受欢迎的青年军官。他对Snake既崇拜又嫉恨，总想超越他却总是被他领先一步，相反Snake却十分赏识他，后来他开始使用左轮也是得到了Snake的教诲。



Liveware

TRAITOR

全名为Nicholas Stepanovich Sokolov的科学家，由于害怕自己所创造的Metal Gear给世界带来灾难，他选择了逃避。保护他并带他离开就是“食蛇者”行动的主要目的。不过后来还是死于少校之手。

由你为Snake亲手设计迷彩！

在Konami的官方网站上展开了“Camouflage Campaign（迷彩设计活动）”，由于本作中着重强调了“迷彩伪装系统”，所以游戏中各式各样的迷彩服装便是必不可少的，这次Konami官方为了增加玩家的投入感，特地向全世界的MGSer们展开了自行设计迷彩的活动，而活动方法也十分简单，只需要绘制一张640×640大小的JPEG格式迷彩图片，写上自己的姓名、年龄和电子邮件地址，用主题为“MGS3 Camouflage Campaign”的电子邮件发送到官方指定地址就可以了，感兴趣的朋友可以登陆http://www.konamijpn.com/products/mgs3/english/来一探究竟。（感觉和以前两次征集玩家姓名狗牌的活动有异曲同工之妙。）

官方Q&A

Q：迷彩设计一定要重复图案的花纹吗？

A：也不一定。

Q：我的设计会按原样使用吗？

A：一旦您的设计被选中，我们会让专业人员进行进行重新修订。

Q：设计图案一定要绘制成Snake穿着在身上的样子吗？

A：不，您只需要绘制一张640×640大小的JPEG格式迷彩图片就可以了。

Q：我不是专业设计人员，这会不会导致我落选？

A：所有被选中的图案都会经过我们的专业人员进行重新修订，即使您的设计一团糟，但如果其中包含极佳的创意，这个设计一样可以入选！所以请不要犹豫，赶快将您的灵光一现投稿过来吧！

Q：入选后会获得什么奖励吗？

A：只要您的设计被入选，您就可以在游戏中替Snake穿上由您亲自设计的迷彩，并在游戏结束后的制作人员名单里看到您的名字。

▲这些都是充满灵感的创意，不乏恶搞成分。

www.plumbook.cn

■此次E3试玩版的标题画面

文 GOUKI

《生化危机4》在CAPCOM以及任天堂的NGC展区都提供了游戏的试玩，现在就请诸位跟随GOUKI的这份"体验报告书"来了解本作的方方面面！

生化危机4	CAPCOM	A·AVG
NGC	biohazard 4	预定2004年11月30日 [illegible]
	[illegible]	[illegible] 15岁以上

2004年冬季铁定推出！

E3 试玩版体验报告书

游戏系统部分

首先是操作部分。虽然本作的视点较系列前作有很大的变化，变成了背后视点，隔得远远地看过去有点像早前推出的PS2游戏《枪下游魂：生化危机 英雄不死》，不过游戏的基本操作还是与前几作一样的，甚至连"↓+B"的180°转身动作也保留了下来。在行动时角色在画面中所占的比例非常大，有着很不错的视觉冲击效果。里昂的动作非常流畅，不愧是每秒60帧的画面。在某一次访谈中，游戏的导演三上真司先生将玩《生化危机4》比喻成"开赛车"，当时并不太明白三上真司先生为什么会做出这样的比喻，如今在实际玩过之后，才发现这个比喻其实也是蛮恰当的：玩家要操作里昂在或狭窄或宽阔的街道上飞速奔跑，除了牢记自己的行动路线之外还要绕过敌人的围追堵截，可以想象当熟悉了道路之后自己给自己规划出一条完美的行动路线再准确地去执行，这种感觉也是蛮爽快的。

在手中装备有武器的时候，按R键就会进入瞄准的状态。A键是射击，里昂的手枪配备有激光辅助瞄准装置，这个时候使用方向键就可以控制准星的移动，而不再是像以前那样能够自动瞄准了。这可以说是《生化危机4》在战斗系统方面的最重要的变化。在以前的作品中，战斗相对于整个游戏来说并不是最重要的部分，而在本作中，战斗的重要性被显而易见地突出，游戏的方式由被动变为主动，整个战斗都将由玩家自己来控制。命中敌人身体的各个部分，敌人所做出的反应也都不相同，当然了，要害部位依然是头。命中敌人的手臂或者大腿，敌人只会轻微地摆动一下身体，依然保持向你逼近的动作，而命中敌人的头部，敌人就有可能会因受到重创而向后连退几步。"爆头"的设定依然存在，我们也可以依此判断出在试玩版中登场的敌人已经有了丧尸化的倾向（脑容量变小，详细解释请参看《生化危机全书》）。

里昂依然装备有匕首，但从目前试玩版的情况来看，用匕首砍砍箱子还可以，但是想用它来对付敌人那就有点吃力了。敌人们大都装备有各种各样的利器，比如镰刀、叉子什么的，比起里昂那短短的匕首来说的确就是"一寸长，一寸强"。当然了，在游戏中也存在那种手无寸铁的敌人，这种敌人在靠近里昂时会和丧尸一样抱住里昂狂招乱咬，里昂挣脱的方式也很有意思：先奋力将敌人推开，然后跃起一个高踢腿将其踢飞！看来里昂这几年的特训还是很有成果的，已然不是原来的那个嫩警察了。

接下来要说的可能是本作的核心系统——不过GOUKI也不知道该怎么称呼这个系统，因为CAPCOM一直没有给这个系统一个准确的定义。在敌人攻击你的一瞬间如果你按下A键就有可能将敌人一脚踢飞，在窗前根据提示按A键里昂就会来一个漂亮的鱼跃破窗而出——听起来有点像《莎木》里的QTE，即根据提示准确地按键，让主角做出特别的动作，又或者有些像《鬼武者》里的"一闪"，玩的就是心跳，让玩家体验险中求胜的刺激感。在E3展上公开的最新宣传片中，我们还看到一个巨大的怪物在对里昂使用吹飞攻击时屏幕上出现了"L+R"的按键提示，准确输入之后里昂就会蹲下躲过怪物的攻击，这是否意味着本作会以这样的系统来不停地刺激玩家，让玩家始终保持高度的注意力呢？

试玩版感受：难！好玩！

说起试玩版的感受，有两点，一是难：E3展会的3天，GOUKI还没有见到过能够将这个试玩版完成的玩家，大多数玩家都是被那个"德州电锯杀人狂"一击必杀。里昂的HP似乎很不够用，被敌人攻击两下就见红。敌人的移动速度比原来的丧尸要快，再加上数量非常多，并且杀不完的样子，因此里昂难免会受到攻击。敌人的智力也比丧尸要高，懂得召集同伴，破门而入，还会架梯子上房围攻里昂，GOUKI的两次试玩也以里昂的死亡而告终。将试玩版的难度设定这么高，不能不说这是激发玩家上进心的好方法，现在GOUKI对《生化危机4》期待度为120%，一心想见识一下正式版的游戏到底有多难！

▲里昂的血槽位于屏幕的右下角，以环状来表示。

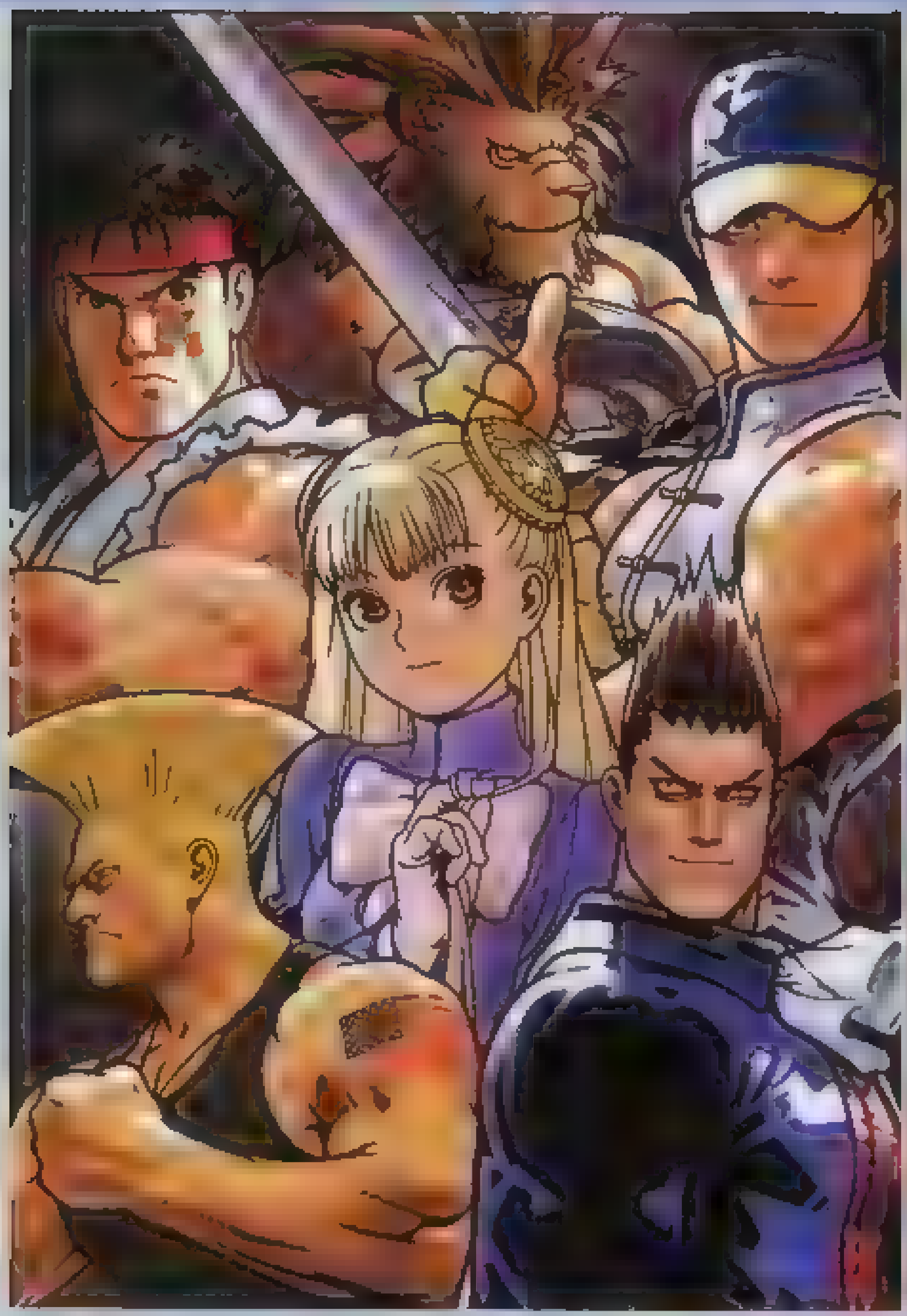
话又说回来，试玩版如果只是"难"，那也是无法吸引玩家继续挑战的，在游戏性方面，《生化危机4》可以称得上是系列作品中最好玩的一作。也许玩家对游戏的视点以及改动过大的战斗颇有微词，但GOUKI在这里要说的是：只有亲手试玩了之后，才知道《生化危机4》的魅力有多大，也难怪小岛秀夫先生在E3展之后直言"《生化危机4》是我最欣赏的游戏"！

最诡异的问题：只有男性敌人？

试玩版结束，兴奋之余，又给GOUKI留下了一个非常诡异的问题：为什么在游戏中只出现了男性敌人呢？在整个村庄里没有女性敌人也没有小孩子，并且在游戏中还出现了大量相同相貌同一穿着的男性敌人——NGC的高性能震撼了玩家前所未有的视觉震撼，但同时也不可避免地让制作人们面对一个问题：敌方角色的[illegible]不知道三上真司先生是否会给我们一个合理的解释——比如[illegible]又或者是别的什么？

这个[illegible]在本作中[illegible]

&3DM-SM
www.plumbook.cn
©2004 Capcom and all rights reserved



文：胜负师

CAPCOM FIGHTING Jam

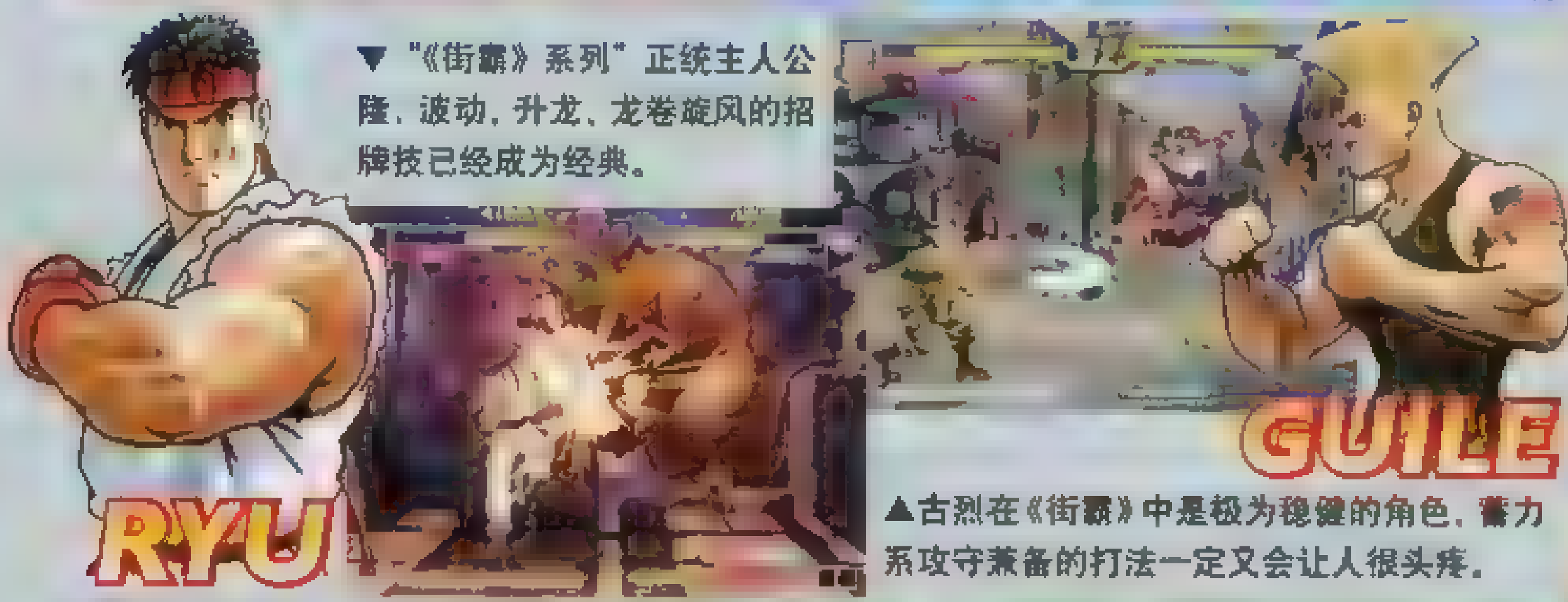
CAPCOM FIGHTING Jam | Capcom | FTG

Multi

本次E3展上Capcom展出的作品颇为丰富，除了几款备受注目的大作之外，还有一款让人颇感意外的作品，那就是这款名为《CAPCOM FIGHTING Jam》的2D FTG新作。从名字便可以看出本作又是一款乱斗型作品，而其中也的确将Capcom五部系列作品中的角色汇聚一堂。本作使用的是《CVS2》的开发引擎，战斗方式是2对2的，不过具体系统和规则还比较模糊，可能会有一些出人意料的地方。人物方面本次只公布了11名，这对于一款对战游戏来说的确少了一点，这里就先为大家介绍一下，相信日后一定会有更多的情报公开吧，Capcom系的格斗爱好者们不妨多关注一下。

街头霸王II 系列

?格斗界的原点之作，自然是不可能在这样的一部乱斗作品中缺席。必杀气槽只能蓄1级，但超杀攻击力不容小视，现在已经公开的角色有隆和古烈。



▼"《街霸》系列"正统主人公隆，波动、升龙、龙卷旋风的招牌技已经成为经典。

RYU

GUILE

▲古烈在《街霸》中是极为稳健的角色，蓄力系攻守兼备的打法一定又会让人很头疼。

恶魔战士 系列

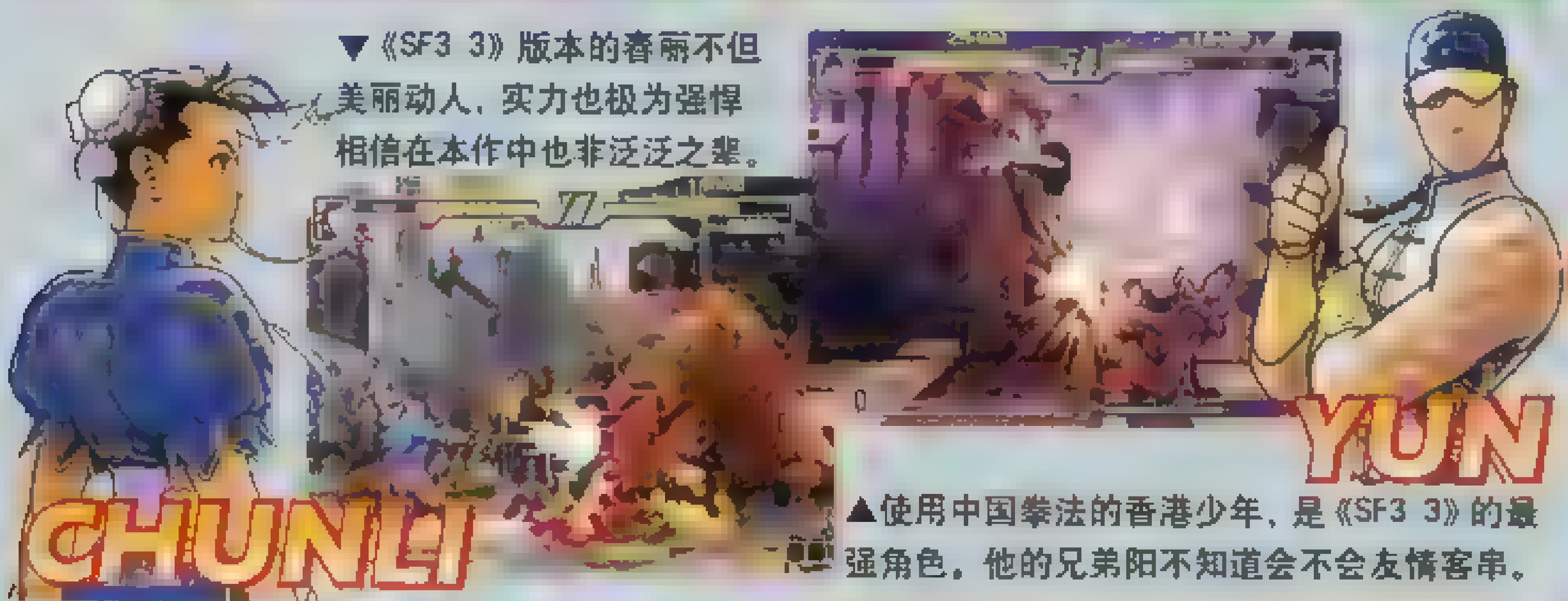
▼多彩的必杀技是这位吸血伯爵的特点，《恶魔战士》的按键连续技应该也健在。

DEMITRI

FELICIA

▲超可爱的猫女菲利西娅一直是系列的人气角色，敏捷的身手让对手防不胜防。

街头霸王III 系列



▼《SF3 3》版本的春丽不但美丽动人，实力也极为强悍相信在本作中也非泛泛之辈。

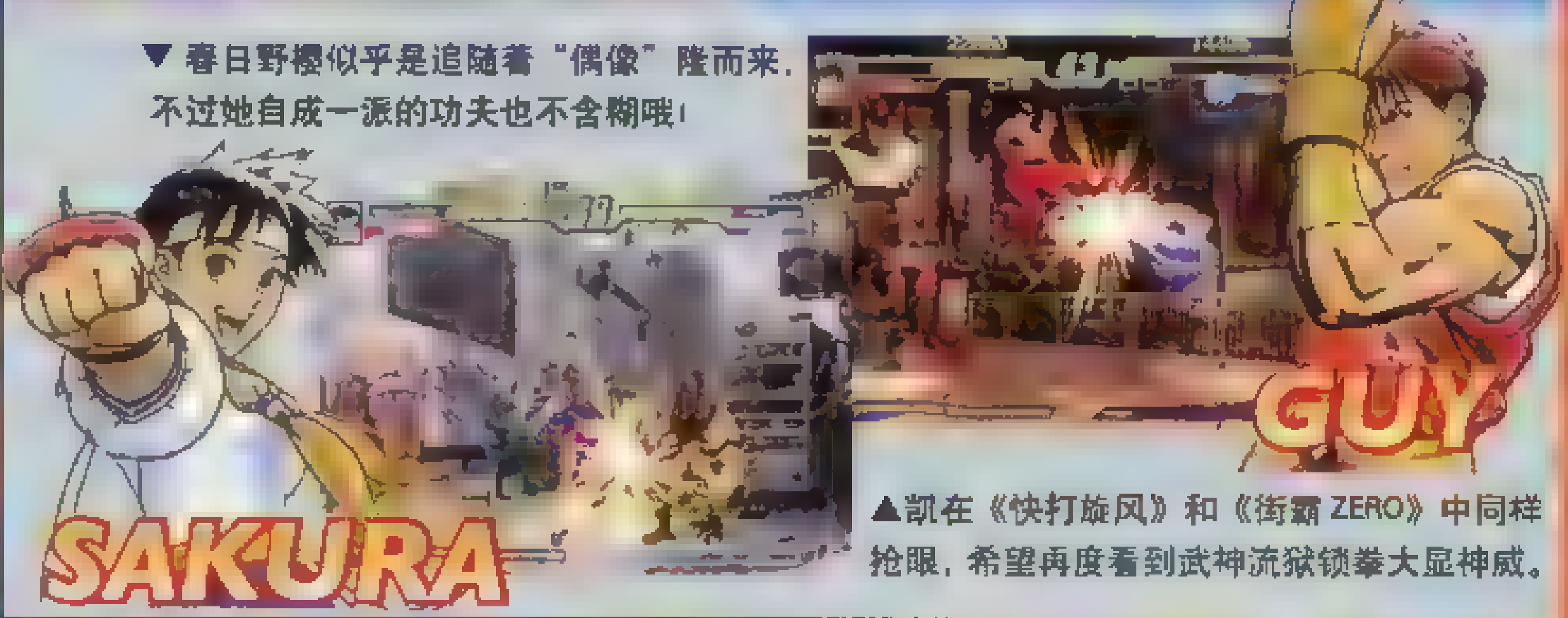
CHUNLI

YUN

▲使用中国拳法的香港少年，是《SF3 3》的最强角色。他的兄弟阳不知道会不会友情客串。

街霸 ZERO 系列

外传型的《街霸》作品，但具有很高的人气，原创连续技（OC）系统颇为高深，必杀气槽分两段，应该与《CVS2》相似，凯和樱会代表系列出场。



▼春日野樱似乎是追随着"偶像"隆而来，不过她自成一派的功夫也不含糊哦！

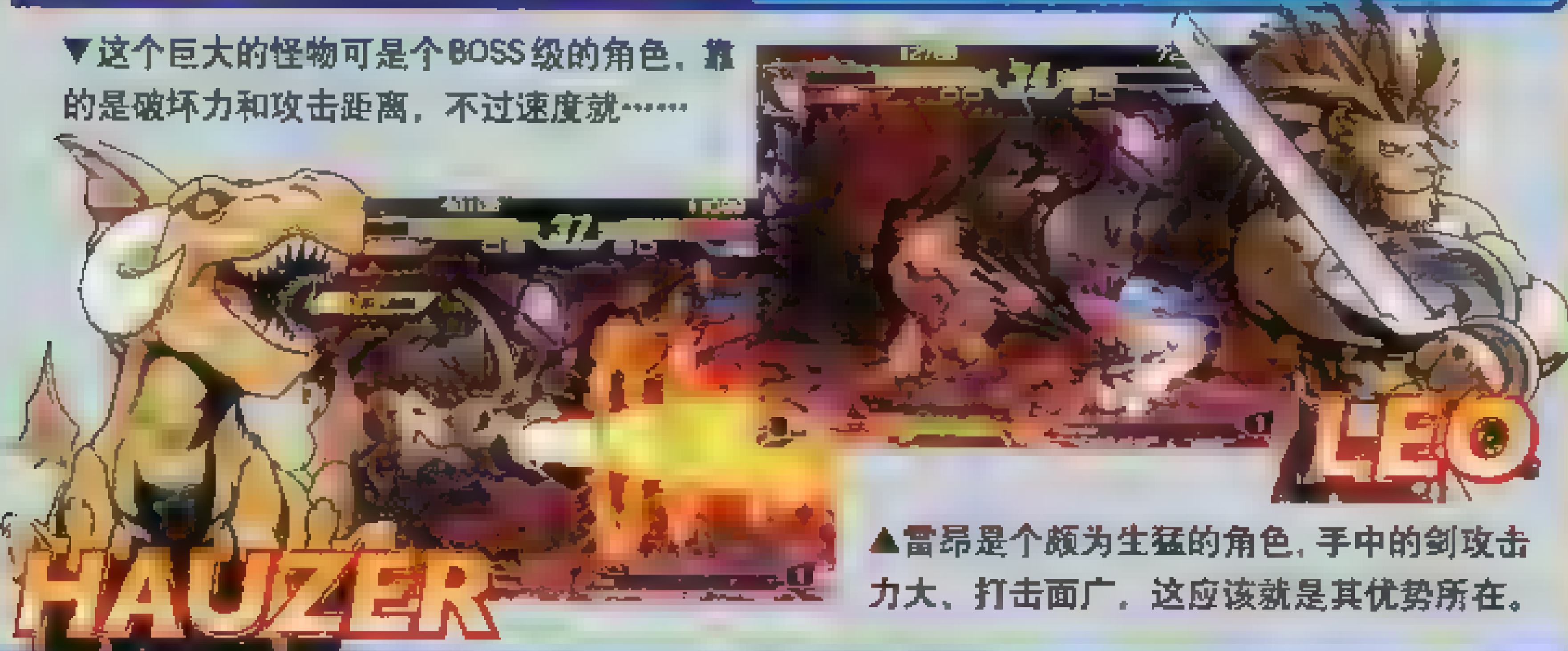
SAKURA

GUY

▲凯在《快打旋风》和《街霸ZERO》中同样抢眼，希望再度看到武神流狱锁拳大显神威。

WARZARD 系列

《WARZARD》国内玩家可能不太熟悉，这是一款世界观及画风都十分独特的ACT，游戏方式很像FTG。超杀槽有2级，雷昂和豪泽会在本作中一显实力。



▼这个巨大的怪物可是个BOSS级的角色，靠的是破坏力和攻击距离，不过速度就……

HAUZER

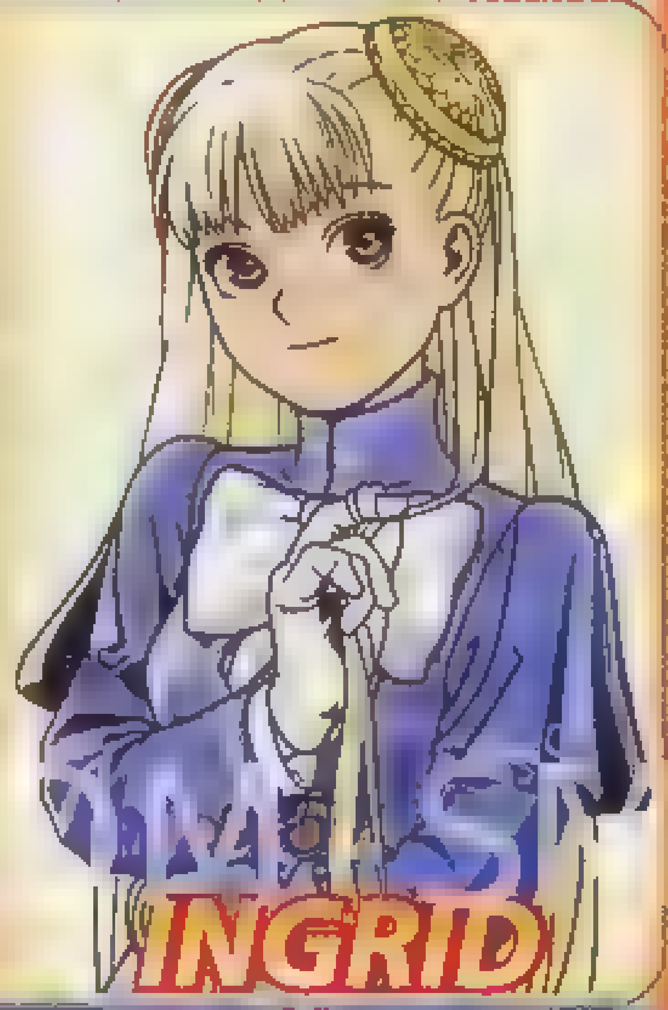
LEO

▲雷昂是个颇为生猛的角色，手中的剑攻击力大、打击面广，这应该就是其优势所在。

新角色茵格瑞德乱入！

除了以上的这些传统角色，本作还公开了一个原创角色，具有贵族气质的可爱少女茵格瑞德。她拥有什么样的招式还没有公开，只知道她具有不可思议的力量，可能是位超能力者，总之是一位被谜团包围的角色。茵格瑞德似乎并不是首度出场，在已经杳无音讯的《CAPCOM FIGHTING ALL STAR》中也曾作为原创角色露了一小脸，希望她在本作中会有出色的表现。

▲胜利画面中的茵格瑞德，同队的是春丽，看来是可以自由组队的。



INGRID

©CAPCOM CO., LTD. 2004

www.plumbook.cn

文 阿修罗

洛克人X 突击任务 Capcom RPG

Multi

《洛克人》的RPG已经不是第一次出现在大家的面前了，不过《洛克人X》的RPG绝对是第一次登场的！之前的《洛克人DASH》和《洛克人EXE》两个系列都是完全原创的RPG，而这一次的《突击任务》则采用了《洛克人X》的标题。这样做一来可以用RPG版的故事来进一步完善《洛克人X》这个系列的世界观，同时也可以利用《洛克人X》的大人气来创建一个全新的RPG品牌。总之，CAPCOM在这一款游戏上是下了大功夫的，其认真程度甚至超过了正统续作《洛克人X8》，所以如果是《X》的FANS的话绝对没有理由错过这一款游戏的！

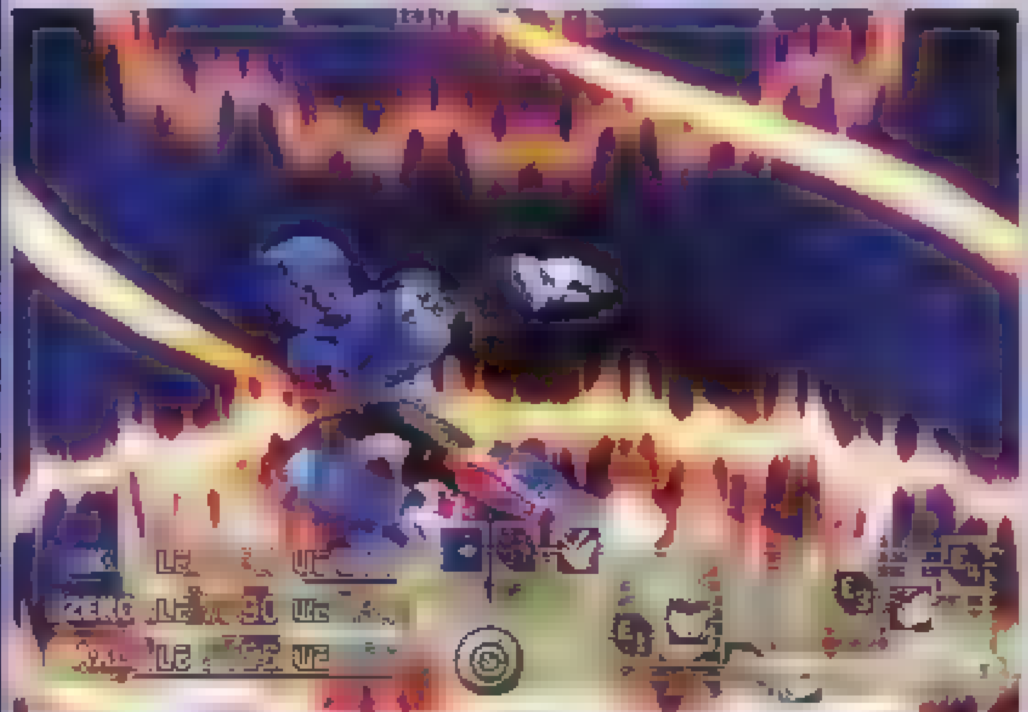
エックス 艾克斯

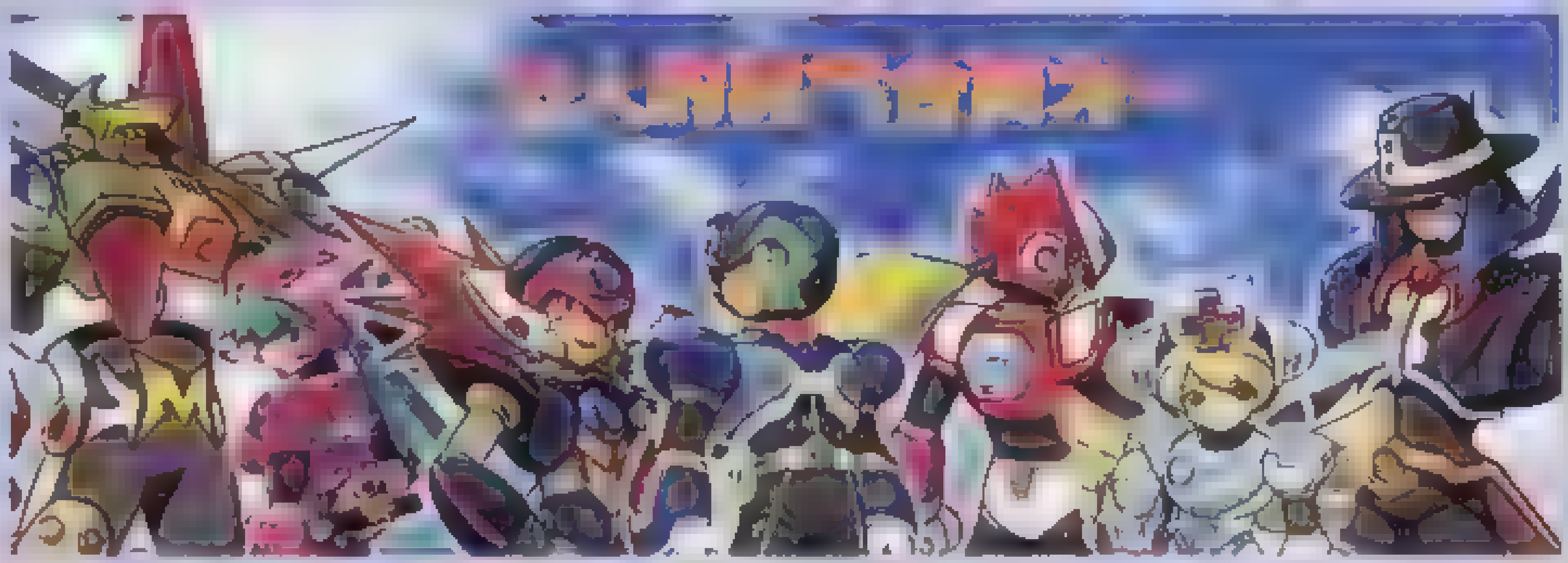
《洛克人X》系列"的第一男主角，当然也是本作的主人公。正义感强烈，是原反乱猎人第17小队的队长，解决过无数棘手事件的传说的反乱猎人。这次被政府派去镇压在基冈提斯发生的叛乱。其右手的爆击枪进行蓄力攻击时具有一击必杀的强大威力。

作为一款RPG游戏，情节是至关重要的。"《洛克人X》系列"的故事在6代基本上就已经算彻底完结了，GBA版《洛克人ZERO》的剧情也是从《X》完结后的时代开始说的，因此《COMMAND MISSION》(以下简称"《CM》")讲述的就应当是《X》和《ZERO》这两个系列之间尚不太明了的剧情，比如《ZERO》中提到的妖精战争，对于《X7》中ZERO的再登场这样的剧情漏洞也应该给予合理的解释。虽然对于剧情部分我们还没能掌握足够的情报，但是从E3试玩版的表现来看，《CM》将会创建出一个非常忠实于原系列的洛克人世界，玩家将身临其境般体验X、ZERO以及AXL等人的冒险！

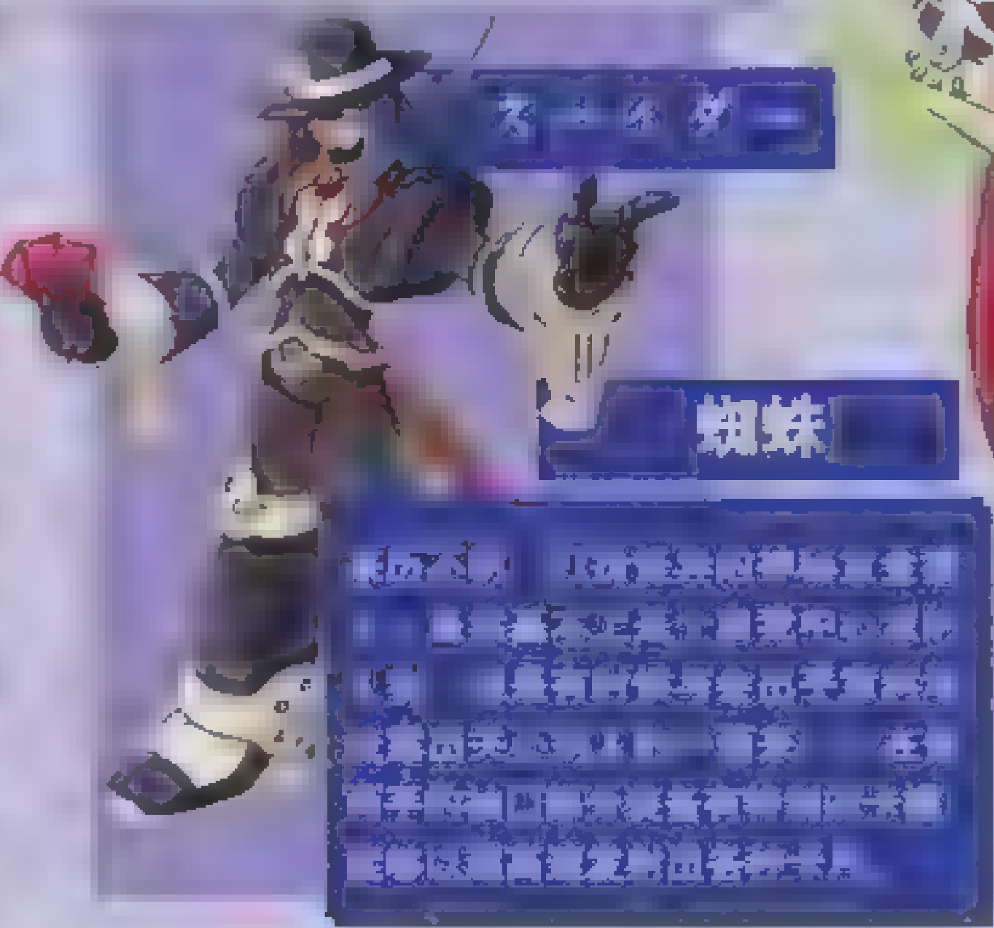
与《DASH》的A·RPG以及《EXE》的RPG流程+ACT战斗的形式不同，《CM》是一个标准的回合制RPG。玩家要像其他标准RPG一样在世界中进行探索，和众多NPC对话以收集情报、发展情节。游戏采用标准的"踩地雷"式的遇敌形式。平时玩家只能控制一名角色在地图上行动，一旦遇敌，参战的其他两名同伴就会随着状态栏的出现而进入战场。参加战斗的己方人员最多为3名，每回合内敌我双方的行动顺序是根据各角色的速度来计算的，会很明显地表示在画面最下方的状态栏中。游戏中角色的体力被称为LE (Life Energy)，相当于普通游戏魔法的能量则被称为WE (Weapon Energy)。

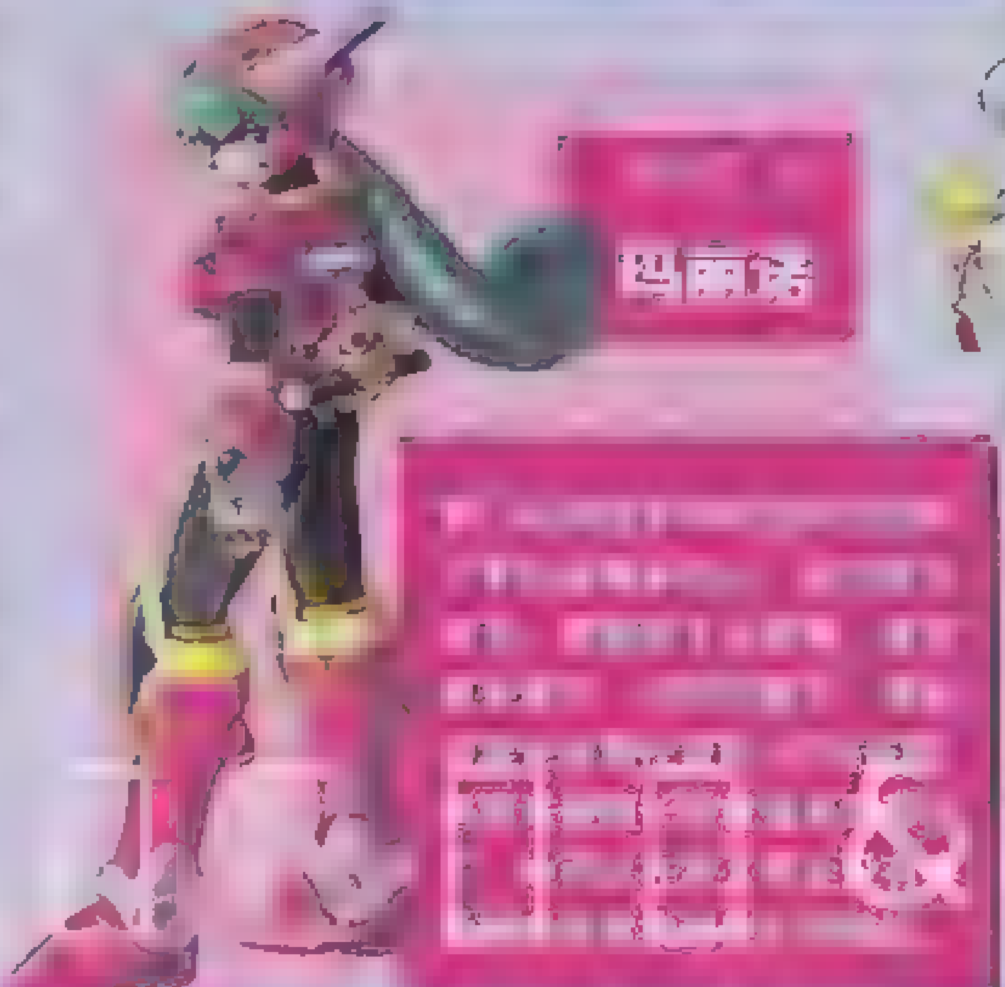
每个同伴都有自己独特的战斗方式，除了基本攻击以外，他们还有各自特殊的必杀技系统。比如X的必杀技就是爆击枪的蓄力射击，这个系统被称为"Action Trigger"。当按下手柄上的Trigger键(这里指形似扳机的NGC和PS2的L、R键)后，玩家必须像传统动作版游戏中一样按住A键进行蓄力。蓄力攻击会根据消耗的能量来决定攻击力的高低。而擅长剑技的ZERO就拥有完全不同的必杀技系统：发动必杀技后，屏幕上会显示一个时间槽和一些出招表(类似波动拳和升龙拳的摇杆动作)：玩家要在时间限制内尽可能多地输入指令，这样，限定时间结束后ZERO才能够使出更多华丽的连续剑技。简而言之，ZERO的必杀技系统和《最终幻想Ⅷ》中拳法家塞尔的招式是一样的。至于第二主角AXL，他的必杀技也和他的特殊能力设定十分吻合：在限定时间内根据屏幕上的按键树输入不同的指令，完成以后就能够根据之前输入的指令产生不同的特殊效果。至于队伍中的其他角色，目前我们并没有得到足够的情报来进行详细描述，不过游戏在两个月之后就会发售，大家很快就能够亲自体验到了。





近日，Capcom官方网站上总算公布了《X7》三主角外的另外4名新人物。虽然官方的资料依然不是非常详细，但是在这里还是有必要让大家先行了解一下自己的同伴的情况的！





www.plumbook.cn

文 SOUL

来自NAMCO动作游戏新贵！

2002年的《脱狱潜龙》（Dead to Rights）是Namco专门针对欧美玩家的喜好而开发的一款动作游戏，它既有欧美游戏那样大胆的想法，又有日版游戏那样的细腻游戏性，这最终让《脱狱潜龙》获得了成功。次年，也就是2003年的E3展上，正当人们期待会有《脱狱潜龙》续作时，Namco却公布了一款外传游戏《极限力量：格兰特市反恐战》，游戏的故事仍与《脱狱潜龙》一样是发生在格兰特市（GRANT CITY），但从所公布的资料上看，很显然这部外传作品没能继承《脱狱潜龙》许多独具个性之处——面对玩家们的平平反应，Namco很快调整策略，2003年底，Namco正式宣布中止这部外传的开发，全力投入正统续作《脱狱潜龙II：严惩不贷》的开发。是的，杰克（JACK）回来了，还有他忠实的警犬夏度（SHADOW）。

脱狱潜龙II：严惩不贷	Namco	ACT
Multi [illegible]	2004年 [illegible]	[illegible]

更丰富多彩的制敌技巧

▲杰克要酷的主要方式——“解械”当然会在本作中进行大幅强化了。

《脱狱潜龙》的最大特色之一就是杰克所具有的丰富多彩的制敌技巧，如果能够灵活应用的话，游戏过程就会非常具有乐趣。比如上一作的“人盾”及“解械”，这些都是其他游戏无法感受到的超酷设定。

作为正统续集，首先杰克的基本动作，比如跑动、射击，以及下蹲躲进障碍物等动作设定仍是一样的，而前作中的卖点特色将作进一步的发挥，比如前作中杰克耍酷的主要方式——解械。

而在射击方面，本作的一大加强就是当杰克发动慢动作系统并跃到空中时，杰克会做出一个翻滚的动作，这样杰克就可以进行360度的射击了。这一新要素将让慢动作系统更为强大。要知道，在“《脱狱潜龙》系列”中，

■《脱狱潜龙II》中这样帅气的射击场面将比比皆是，这可能并不真实，但谁在乎呢，我们要的是酷，是爽快。

敌人的数量是非常非常多的，而且分散而至因此360度射击的发挥余地很大，具体大家在上期Gamenaio的相关影像中就可以看到了。

你仍可以像前作那样拾起隐藏在场景中的煤气罐向敌人抛去，然后再一枪射中煤气罐，“轰”地把一整群敌人一下歼灭，这就是前作的“投、射系统”，本作中你能够更加疯狂，这次你可以把一辆车轰上天，但也别太得意，因为敌人这次同样可以用这招来对付你。

格斗系统本作也得以加强，除了拳脚功夫以后，本作你还可以让杰克用上冷兵器，比如棍棒等，只是不知棍棒是否也可以像拳脚那样使出一套连续技。至于杰克忠实的警犬夏度，早在前作它就是一位非常得力的帮手，只要靠近敌人到一定距离后，放出夏度就可以“一击必杀”敌人，而且夏度还会叼来敌人的武器给杰克。另外前作中有些剧情可以让玩家控制夏度到达一些杰克无法到达的地方，以帮助杰克完成任务。本作中夏度将会做出哪些方面加强Namco还未透露，但Namco方面表示本作中玩家直接控制夏度的机会要比前作多得多。

更强的图像引擎

即使是以当时的眼光来看，《脱狱潜龙》的画面素质也不能算是非常出色。但在本作更强的图像引擎下，本作的画面素质有很大提高，杰克的人物建模比前作更细致了，甚至杰克的动作也变得更为顺滑。改进最大的就是游戏中的场景画面了，场景细致了非常多，而且场景的互动性比前作提高了很多，比如场景上的光源效果，尤其是一些有各种彩色灯光的场景，看到那些灯光照在杰克身上时，你就会强烈地感受到本作场景真实感的提高。值得一提的还有本作优秀的雨点效果，游戏中有几个在雨中战斗的场面，那种在雨点纷飞的场景中与敌人战斗的美感会让你感觉到了电影中。

▲本作中杰克会有好几套服装，大衣是其中一种。

▲前作的BOSS战设计非常优秀，期待本作的表现。

▲双枪，这可是吴宇森电影中暴力美学的标准装备。

▲杰克在空中的动作极漂亮，另外注意本作的子弹轨迹。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

©2004 Namco

HALO 2

文：沙罗

去年的E3展上，《HALO2》的官方宣传片曾获得了观众、玩家们的一致好评，也吸引了他们几乎全部的注意力，更令《HALO》的销量更上一层楼，达到了全球400万以上的销量！一年过去了，现在美版的发售日已经定在了11月9日，而日版的发售日依然定在2004年年内。那么在今年的E3展，《HALO2》带给大家的，又有些什么呢？

双武器系统

在武器使用方面，除了我们去年公布的“Submachine Gun”和“Battle Rifle”外，官方暂时还没有公布其他新武器。但本作最令人热血沸腾的一点，我们已经在宣传片中看到。那就是新加入的“双枪”系统。

虽然早在去年的影像中，我们已初次目睹了该系统的风采，但那时相信有很多人认为当时的武器是双手用武器；而最近影像中，主角不仅手持着两种完全不同的武器，而且这两种武器可以同时发射，攻击同一个目标！不过在画面上我们并没有看到左手武器的弹药数量，那么左手武器的弹药量到底该如何显示，就只有等待进一步的情报了。

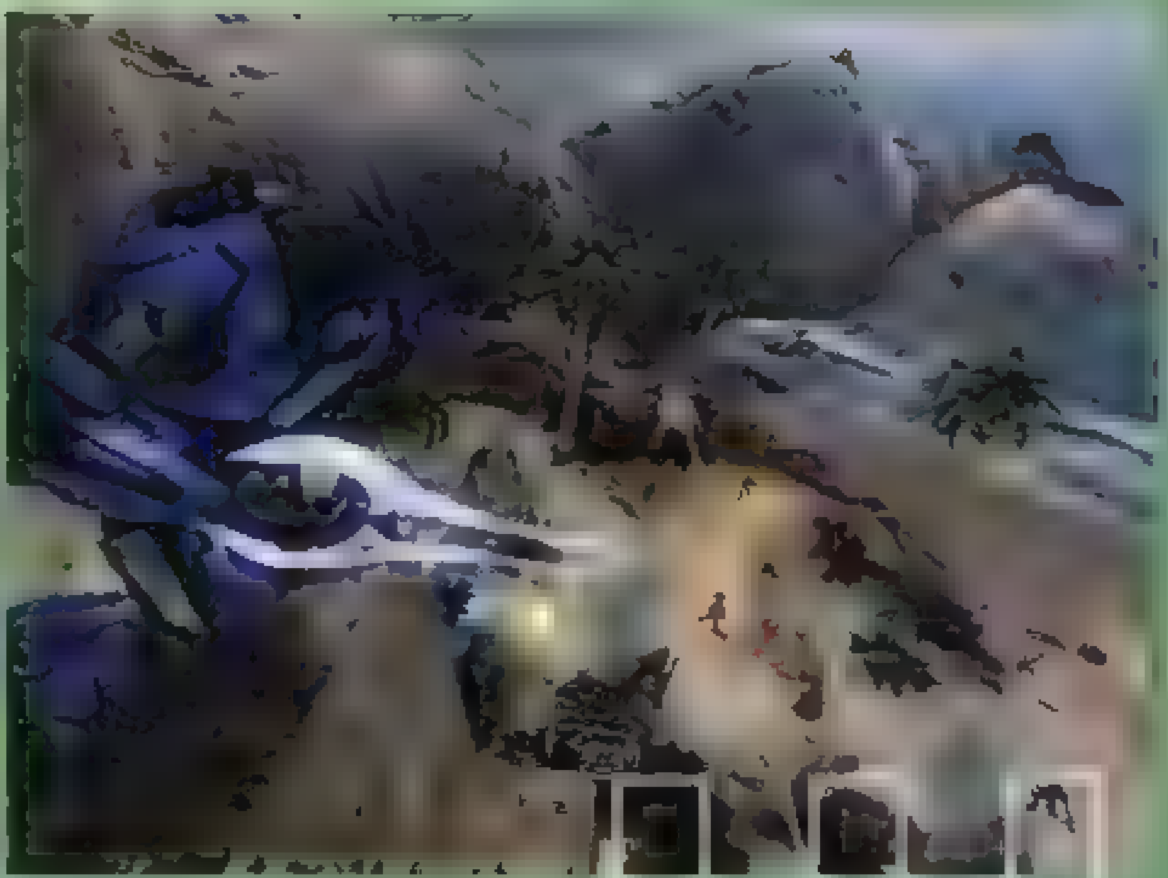
夺取交通工具

相信很多人还对去年影像中主角一脚踢飞敌人，将交通工具抢过来的一幕记忆犹新吧？经宣传片所证实，本作的交通工具几乎都可以通过新增的这一“抢夺”系统来获得（大型战车能否抢得暂时不得而知）。具体操作方法非常简单：只要靠近了敌人乘坐的交通工具前，按下X键便可以直接抢下。但是要注意一点：如果敌人偷偷地靠近我方驾驶的交通工具，那么它们也一样能够进行抢夺。

破坏交通工具

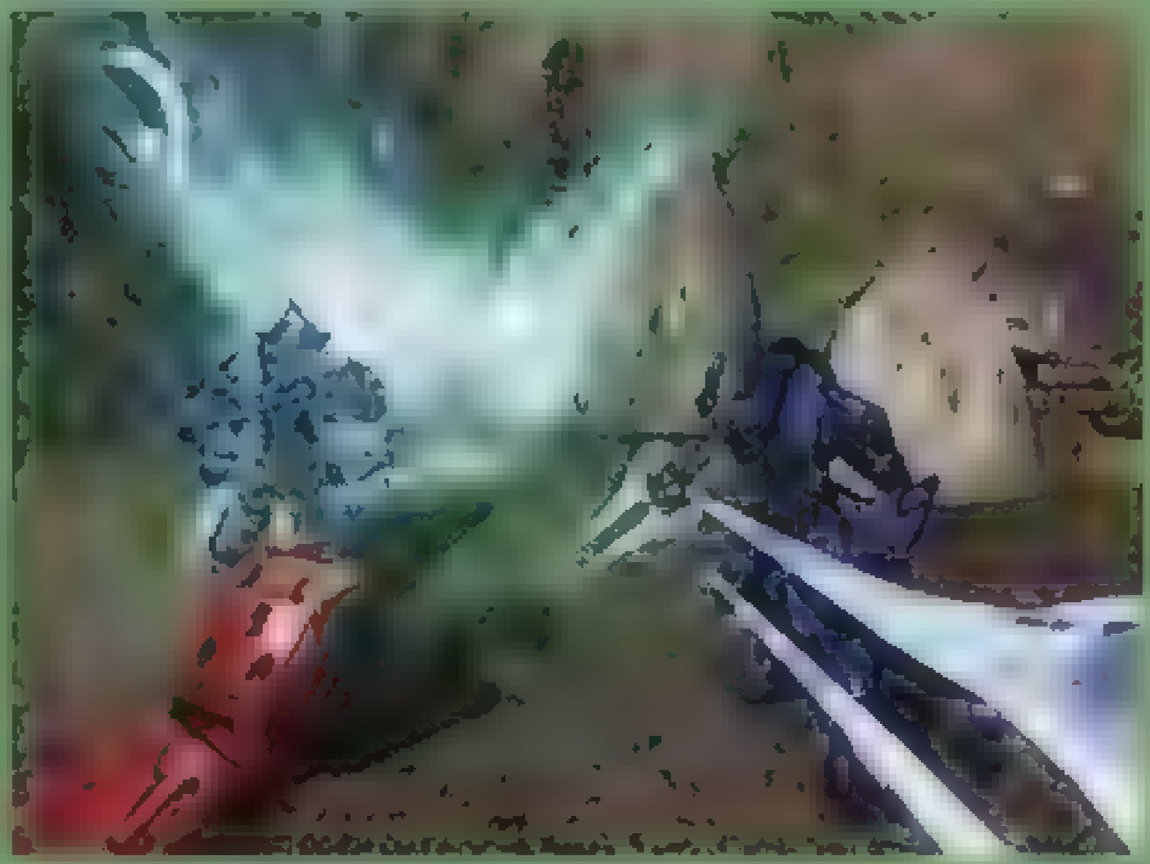
在前作中，越野车一类的交通工具，是不能够破坏的。无论玩家如何攻击，它们都完好无损……这一现象在本作中得到了本质上的改变。

宣传片中收录了主角使用机枪和火箭炮破坏越野车的内容，而且遭到了破坏的越野车在爆炸时，爆风还会伤及车上的驾驶员。一个不小心，说不定驾驶员就会同车辆一同上了西天。此外，交通工具的攻击部位在本作中也被分得十分详细。大家可以使用机枪等武器攻击车身，驾驶座或车轮胎。不过轮胎被打瘪后，越野车似乎依然能任意行驶……



▲请大家留意这副图中那辆被破坏的越野车——车[illegible]已经[illegible]得不成样子，就连车轮胎也炸到了远处（右边沙滩上）。

▲据观察，本作的火箭炮在锁定了敌人后再发射时，拥有了自动追尾功能。这样一来，无论敌人驾驶的交通工具有多么灵活机动，一旦被火箭炮锁住就难逃一死了。



▲前作不能使用的光剑到了本作也能够自由使用了。记得这种武器的威力巨大，前作中对我方几乎是一击必杀的，不知道打在敌人身上会有多大效果。

▲本作的战斗场景远比前作激烈！多种交通工具同时登场，且数量众多。不知如果4人同时进行故事模式时，不知会是怎样一番情景。

发售日

在会场上，Xbox部门的副总裁彼德卷起了他的上衣袖子，露出了一个纹身模样的图案，这便是大家最最关心的东西“NOVEMBER 9”（11月9日）。也就是说，[illegible]美版的发售日已经定在了11月9日，还有半年的时间。此时会场也响起了热烈的欢呼声和掌声。

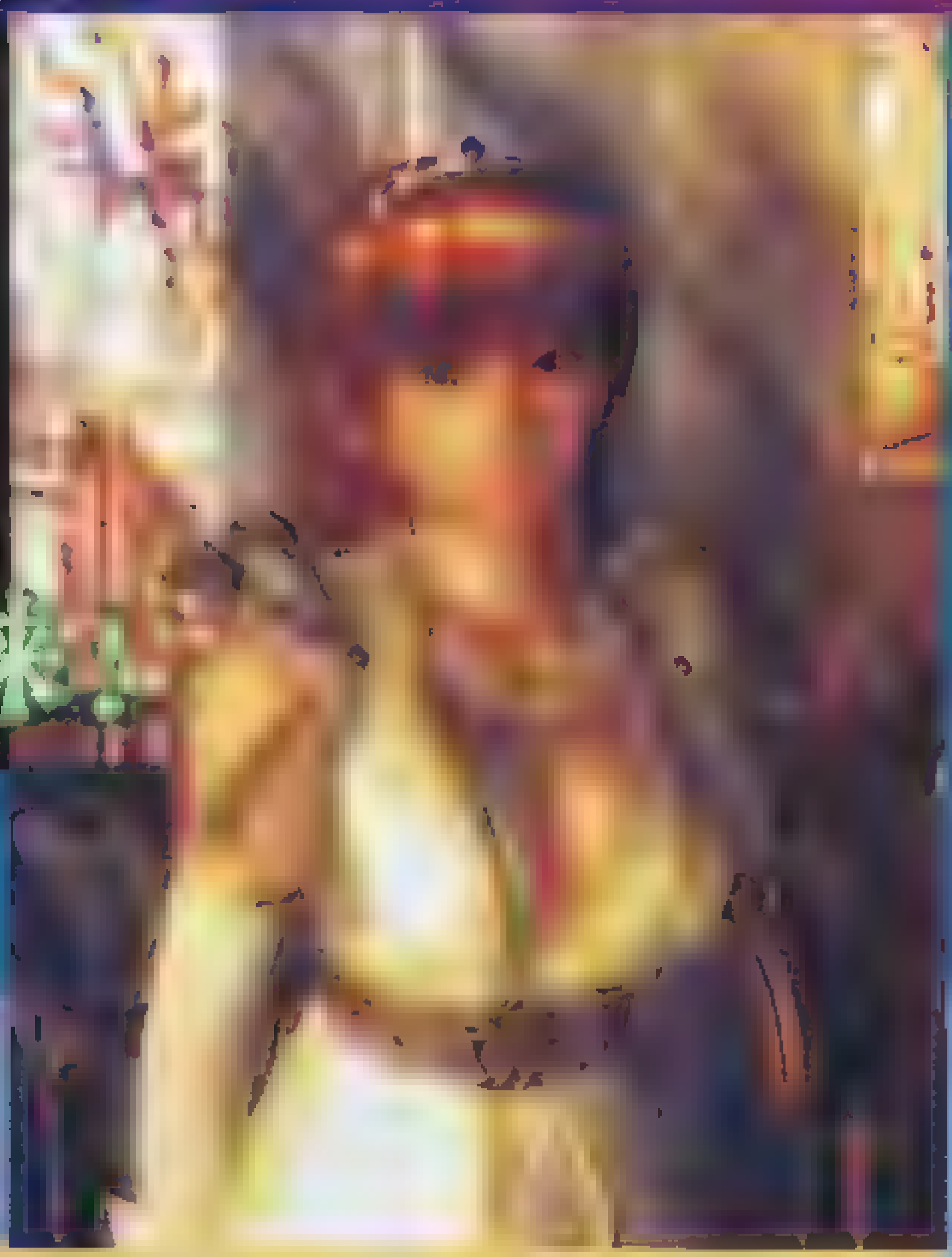
www.plumbook.cn

DEAD OR ALIVE ULTIMATE

完全进化、3D格斗的新世界即将到来！

文　沙罗

死或生ULTIMATE　Tecmo　FTG
Xbox



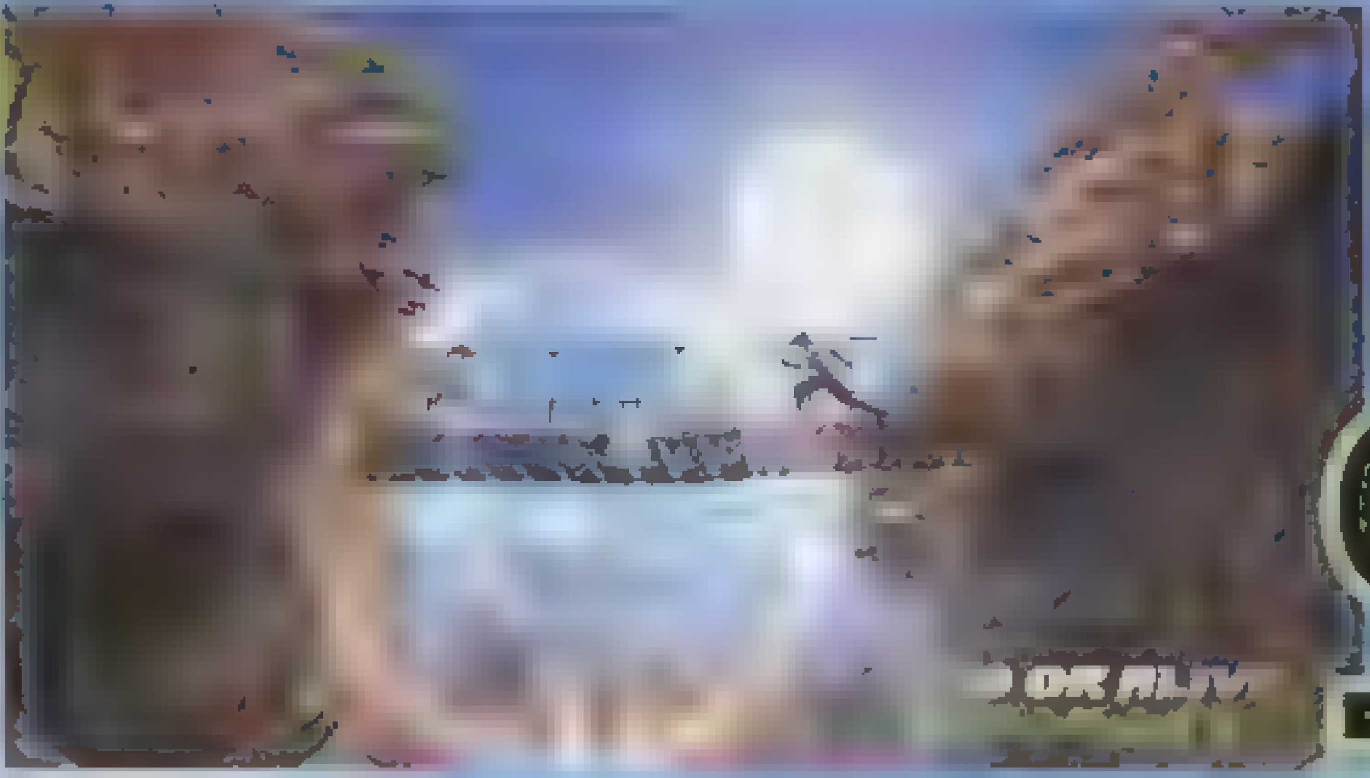
这便是2代中霞的最终服装。在本作中该服装依然会出现，至于具体的取得方法暂时还不明确。由金、白两色为主的这套服装，再配上霞头上配戴的头饰后，看上去是不是有种“公主装”的感觉呢？（语自D·S，反对者不要打我……）

在不久以前，官方将原名为《死或生在线》的本作正式改名为《DEAD OR ALIVE ULTIMATE》，并于E3展上公布了这款万众期待的格斗游戏。按照官方说法，这次改名的原因在于，本作是继承了系列特点并集大成的传统之作，另外更加入了网络对战，可以说到达了格斗游戏的顶点。标题中的“ULTIMATE”也代表了这层含义。虽然游戏素质能更上一层楼确实很好，但官方依然没有公布游戏的具体发售日期……

STAGE 史上之最！

在3D格斗游戏里，如果《DOA》的场景之华丽只能排名第二的话，恐怕没有游戏能够排名第一。原本许多人都以为本作中的舞台只不过是2代的一个重制版而已。但在观看了官方预告片后，才发现那样的想法完全是大错特错。而早在前几期的报道里，我们就已经对本作的关卡系统进行了一个大致的介绍。不过由于官方没有公布足够的图片，所以仅凭文字，大家可能很难对各种舞台有一个形象化的认识。那么现在借着新公布的图片，让我们再来熟悉一下这些美丽的场景，同时看看新场景到底是什么样的吧！

吊桥



在架设于被红叶染红的深山野林之中的吊桥上战斗，相信别有一番风味吧。站在这个吊桥上，整个桥面不时随着战斗的展开而摇晃……仅仅凭空想象，都能让人为那些呆在桥上的人捏足一把冷汗。吊桥的下面是被树木覆盖的平坦的林面。根据场景来看，这里很可能与3代的森林场景是同一个舞台。不知道在吊桥上的人一旦被打下去，场景会不会变成3代的森林场景呢？

大原野

这里，应该是……非洲的野生平原地带吧……野生的大型动物随处可见。两只正在水洼边歇息的大象尤其引人注目。或许有人会想问：将人打到那些动物身上，会有什么反应呢？在官方预告片里，TINA将对手甩掉了大象身上，大象立刻双脚抬起，发出了巨大的吼声——此时在E3现场观看预告片的观众立刻发出了惊呼其震撼性可想而知了吧？

雪原

不知这个舞台是不是2代原先的那个雪原。总的来说场景略有不同，凹凸不平的地面也比2代更加明显真实。本来光是这样一个场地倒不算什么。但官方预告片里却出现了令人难忘的一幕——扎克将李健打倒在一个斜坡边上后，跳至其身上进行追加攻击。但此时的李健竟然被扎克当成了雪橇，两人直接滑到了斜坡下面，实在太COOL了！期待着游戏发售后，其他角色的“滑雪表现”。

万里长城

长城？是长城耶！真没想到就连伟大的历史古迹都成了格斗舞台。不过看到那些所谓的、完全没有爱护文物意识的格斗家们在长城上互殴时，相信大家都会为我们伟大的文物古迹感到心疼吧———块块城墙就在你来我往的攻击中，不断破碎倒塌……

长城舞台是一个典型的带有斜坡的场景。在对战中，大家能够将对手打飞至坡地下面，此时也可以看到对手慢慢滚下坡地的景象。

©TECMO.LTD.Team NINJIA 2004

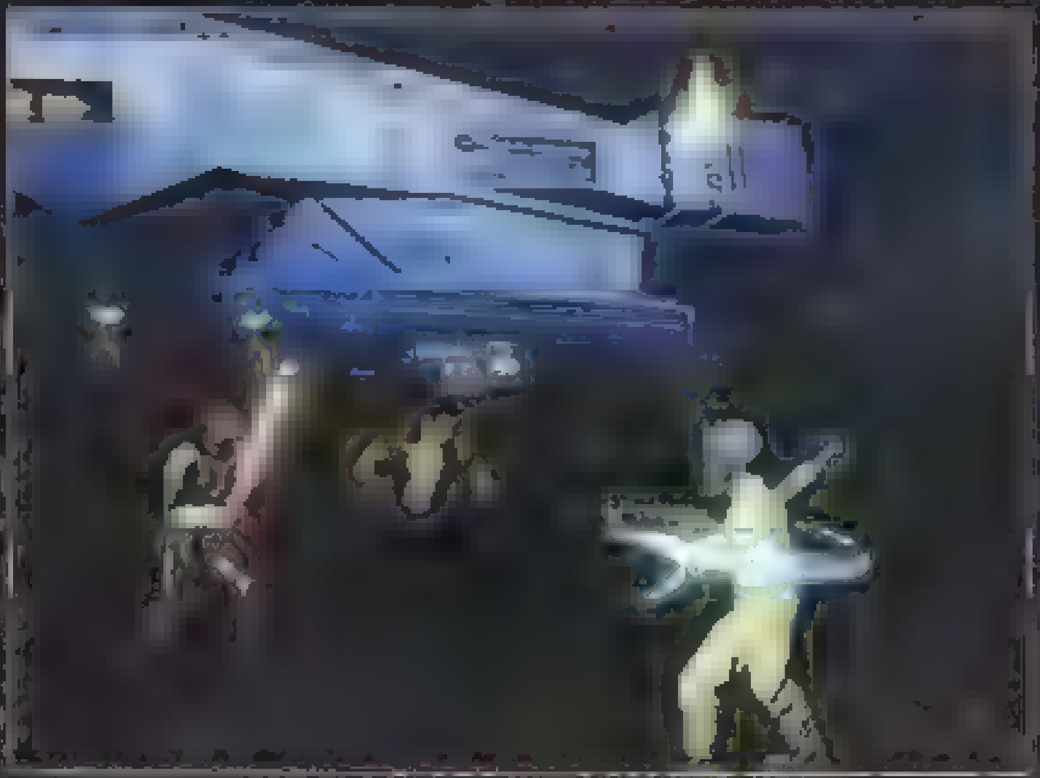
星球大战 旧共和国骑士II

文 阿修罗

星球大战 旧共和国骑士II 西斯领主 LucasArts A·RPG
Xbox

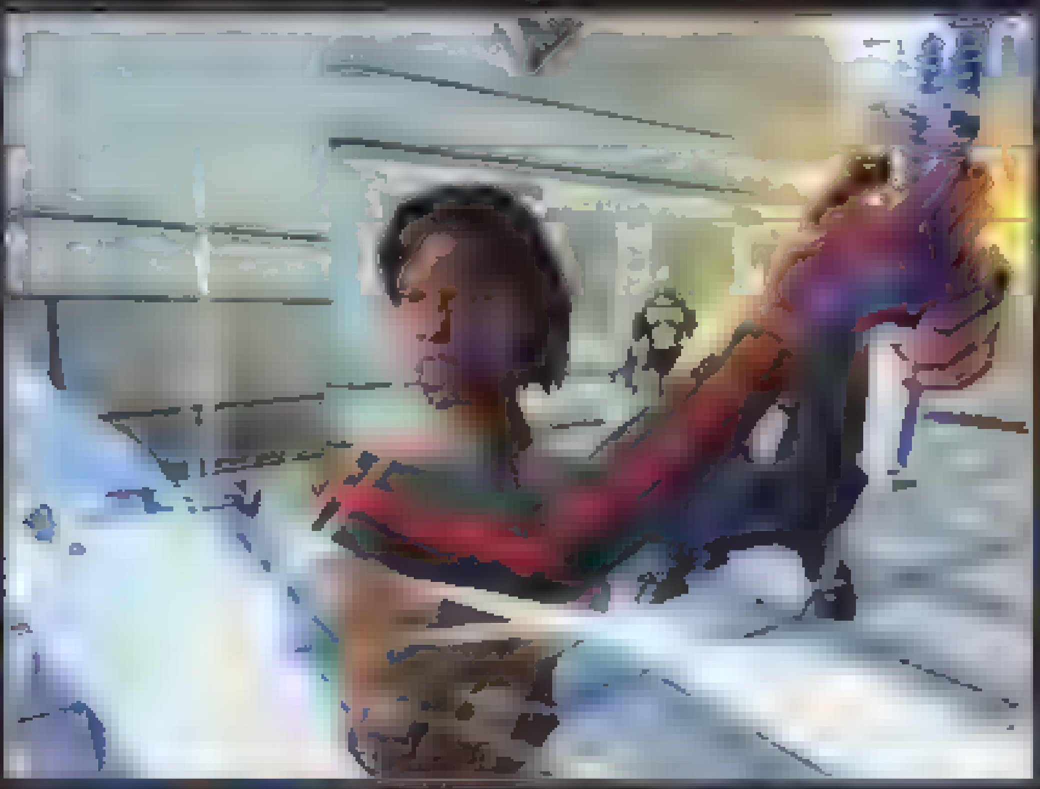
如果你是日式RPG玩家，你没有理由不知道《勇者斗恶龙》和《最终幻想》；如果你是美式RPG玩家，那么就不可能没听过《暗黑破坏神》和《星球大战 旧共和国骑士》的大名。《星球大战 旧共和国骑士》（以下简称《KOTOR》）是去年在欧美地区最受欢迎的RPG，在去年的"游戏界的奥斯卡"互动成就奖中，《KOTOR》一举获得"年度最佳电脑RPG"、"年度最佳家用游戏机RPG"和"角色及情节发展杰出成就奖"3个RPG相关奖项（关于互动成就奖的情况可参看本刊总09期——2004第1期本刊的焦点栏目）。鉴于《KOTOR》的出色，现在很多欧美公司都开始了RPG的开发，不久内就会有大量作品登场。而《KOTOR2》的开发自然也顺理成章地开始了！新作将继续由原制作小组Bioware开发，所以其质量可以得到保证。现在就让我们开始看看新作的大致情况吧！

实际上，今年E3展上展出的《KOTOR2》只是一个开发早期的版本而已，因此很多玩家在第一眼看到它的时候很有可能把它和前作混为一谈。试玩版的引擎基本上和前作没有多大差别，界面和前作没有分别，人物建模也没有太大变化，帧数也有些不足。不过这些并不足以影响《KOTOR》和前作一样成为一个好游戏。前作的操作界面本身已经非常友好了，因此沿用原来的内容并无不妥，不过相信完成版会在其外观设计上有所变动，朝更加华丽的方向发展下去。在人物建模方面，试玩版和前作并没有太大的差别，大部分角色仍然穿着紧身服装，不会出现电影中那种穿着长袍的绝地武士，所以想在新作看到衣袂翻飞的华丽战斗的玩家可能会感到失望了（再次提醒，这只是试玩版，希望正式版会有所改进）。帧数不足的问题可能和新加入的系统有关，因为3D游戏的帧数是很重要的一个要素，所以相信Bioware会在今后的一段时间内专门针对这个问题进行改进的，玩家也不用太过担心。

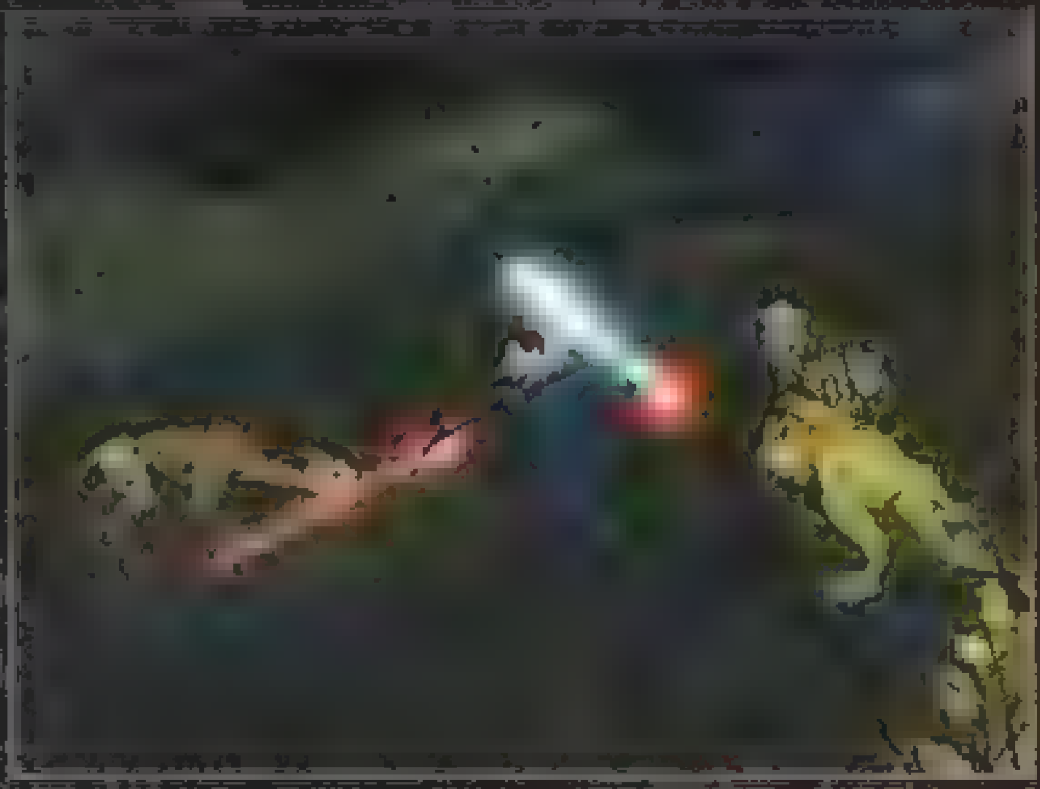


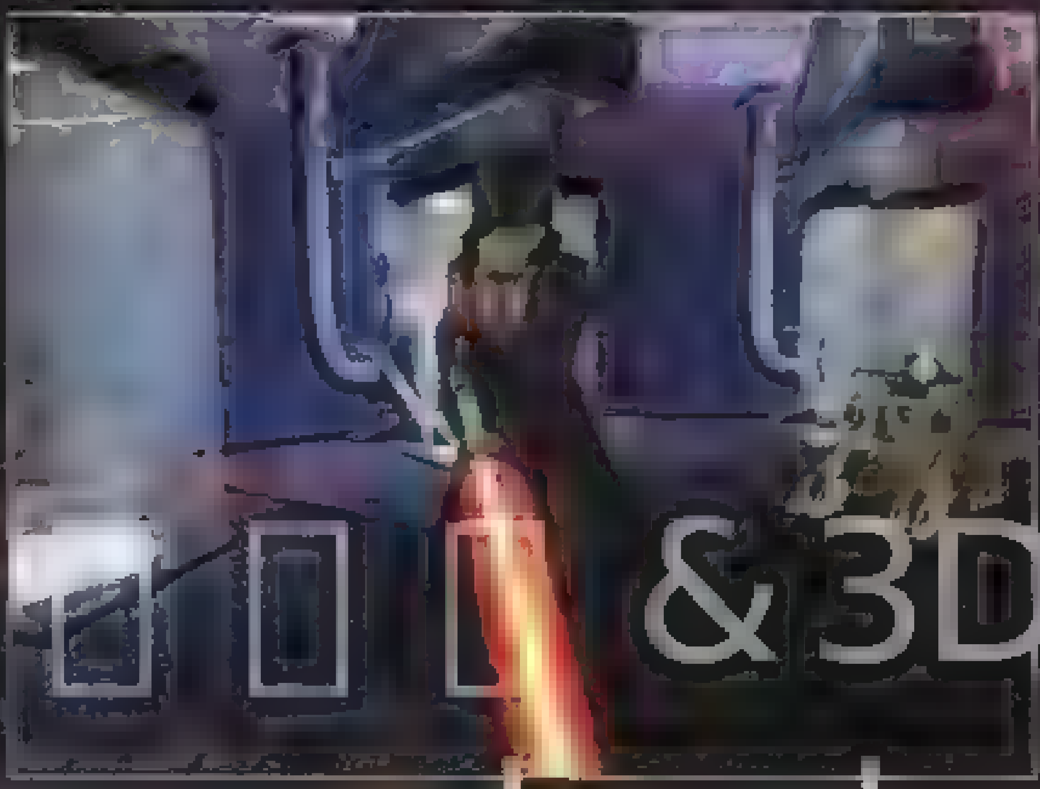
其实相对于这些外在表现，玩家们最关心的应该是游戏作为RPG在系统上的进化。据目前的情报来看，本作中阵营系统得到了进一步的强化。其实在《KOTOR》中就已经有"光明"、"黑暗"阵营的概念了——这也是《星球大战》原作中的标准设定，但是实际上玩家在游戏中的行为对于小队中阵营不同的角色却是没有影响的。在新作中，当玩家做了一件倾向于光明或者黑暗的事情以后，自己的队员也会根据他们的性格作出各种不同的反应。比如说，当你干了坏事后，光明阵营的同伴可能会和你反目成仇；而如果你不断做好事，也许能够在不知不觉之中将黑暗阵营的武士感化过来。

在新作中，玩家从一开始就是一名绝地武士。游戏在前作6个绝地武士等级的基础上新增了几个特别的"声望级别"，当玩家绝地武士等级较高的时候就有机会获得这些"声望级别"，而其中一些只有那些明显倾向于光明或者黑暗阵营的绝地武士才能获得。而这些"声望级别"最大的好处就是能够让拥有它的角色在某些能力方面获得特别的奖励和加成。由于"声望级别"的种类比较多，所以玩家要重复游戏多次才有可能见识到其全部。



最后来说一下绝地武士的必杀技吧。看过《星球大战》的人脑海中除了那酷酷作响的光剑以外，印象最深的就应该是绝地武士们所用的"原力"了。与接近东方剑术的光剑格斗不同，原力是类似西方人比较熟悉的超能力的特殊力量，只有绝地武士才能够使用。原力分为很多种类，从辅助系到攻击系一应俱全。正因为有了原力和光剑这两种特殊系统，《星球大战》中绝地武士之间的对决才会显得那么刺激。新作中已经确定会加入一些全新的原力。其中一种是原力透视，这种能力能够让使用者在短时间内分辨出周围的绝地武士所属的阵营，应该和剧情有密切的关系。而新的攻击系原力是原力粉碎，这是《星球大战》中达斯维达所擅长的原力抓的强化版本，能够将对手的身体一下子捏碎，攻击力十分强大。





&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2004 LucasArts All rights reserved

银河战士PRIME2 暗之回响	Nintendo Retro	FPA
METROID PRIME2 ECHOES	预定2004年11月15日	美版
对应周边未定		

NGC

文 阿修罗

METROID PRIME 2 ECHOES

各位NGC的玩家，我想大家可能已经体验过独自一人在外星世界探索的奇妙感觉了。在那个荒无人烟的星球上，到处都是异型的外星生物和凶残的宇宙海盗，还有那恐怖的METROID，能够帮助你的只有你的多功能扫描视镜和右手的强力光束枪！时隔两年，NGC上最出色的第一人称动作冒险游戏终于又要和大家见面了！不错，我们的女英雄萨姆斯·阿朗又回来了！所有的一切都在这款《暗之回响》中！

故事模式

银河战士
萨姆斯·阿朗

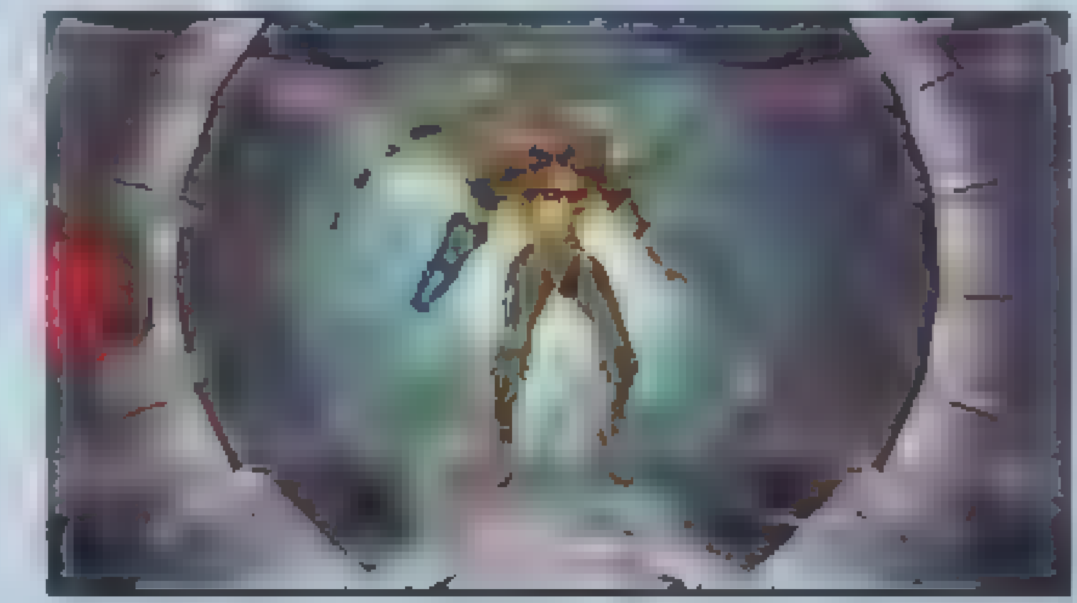
目前大部分的FPS都是以强调射击快感为重点的，主要包括了《雷神之锤》、《反恐精英》这样的对战型以及《007》、《光环》这样的任务型两大种类。而《银河战士PRIME》却与众不同。虽然看上去和其他FPS没有什么不同，但是官方对于它的类型定义却是“FPA”——第一人称视角动作冒险游戏。在这个游戏中，杀敌、射击部分并非重点，探索世界、解开谜题才是最重头的部分，这一点和传统的2D版作品是完全一样的。因此，能否塑造出一个让玩家能够身临其境般感受到萨姆斯的冒险世界，这是玩家对它最关心的地方。

新作发生在一个叫作“以太”（Aether）的星球上，这个星球最近刚刚遭受了一个费松陨石（Phazon，在前作中占据了重要地位的特殊元素）的冲击。陨石的强烈冲击将这个星球分裂成了两个完全不同的部分——光之面和暗之面。而萨姆斯之所以会来到这个星球则是因为前往这里调查宇宙海盗行踪的侦察队和总部失去了联系。毋庸置疑，这个星球上一定隐藏着什么重要的秘密。光之面和暗之面究竟是怎么回事？宇宙海盗是在暗中操纵的幕后黑手吗？METROID会在这个星球上出现吗？这些都等待着萨姆斯去解决。

然而，来到这个星球的萨姆斯却遭遇了特殊的事件，就像以往的《银河战士》一样，她的战斗服失去了大部分能力。于是萨姆斯不得不再次在冒险的同时想办法修复自己的战斗服。不过这一次她将获得两种全新的能力——和这个星球的主体非常相似的光和暗的力量。光暗是两种相克的力量，正好用来对付以太星两个不同地区的不同敌人。而且我们有理由相信，游戏中还会有很多机关和谜题和这两种力量有着密切的联系。游戏的主题既然是光和暗的对立，那么萨姆斯自然可以在以太星的光之面和暗之面中穿梭了。不过这种穿梭和《塞尔达传说》中林克在表里世界的旅行不同，因为以太星的暗之面充满了有害元素，萨姆斯必须以自己最快的速度在当中行动以减少伤害。（比较类似与《银河战士 零点任务》中的潜入部分。）暗之面中有一些泡沫状的结界，只有在这些物体中萨姆斯才不会受到伤害。

在E3展上展出的动画中，我们得知在本作会出现一个黑色的萨姆斯复制体，而且她将会作为BOSS角色登场。以GBA版《融合》的经验以及影像中的演示来看，这个复制萨姆斯将会是一个非常难对付的角色。这让人不由得想到游戏的副标题《暗之回响》，应该指的就是就是这个复制人了！至于原文英文采用了复数形式，难不成这个复制萨姆斯只是复制军团中的一个量产型而已？（天哪，不要吓我了！一个就够受了！）

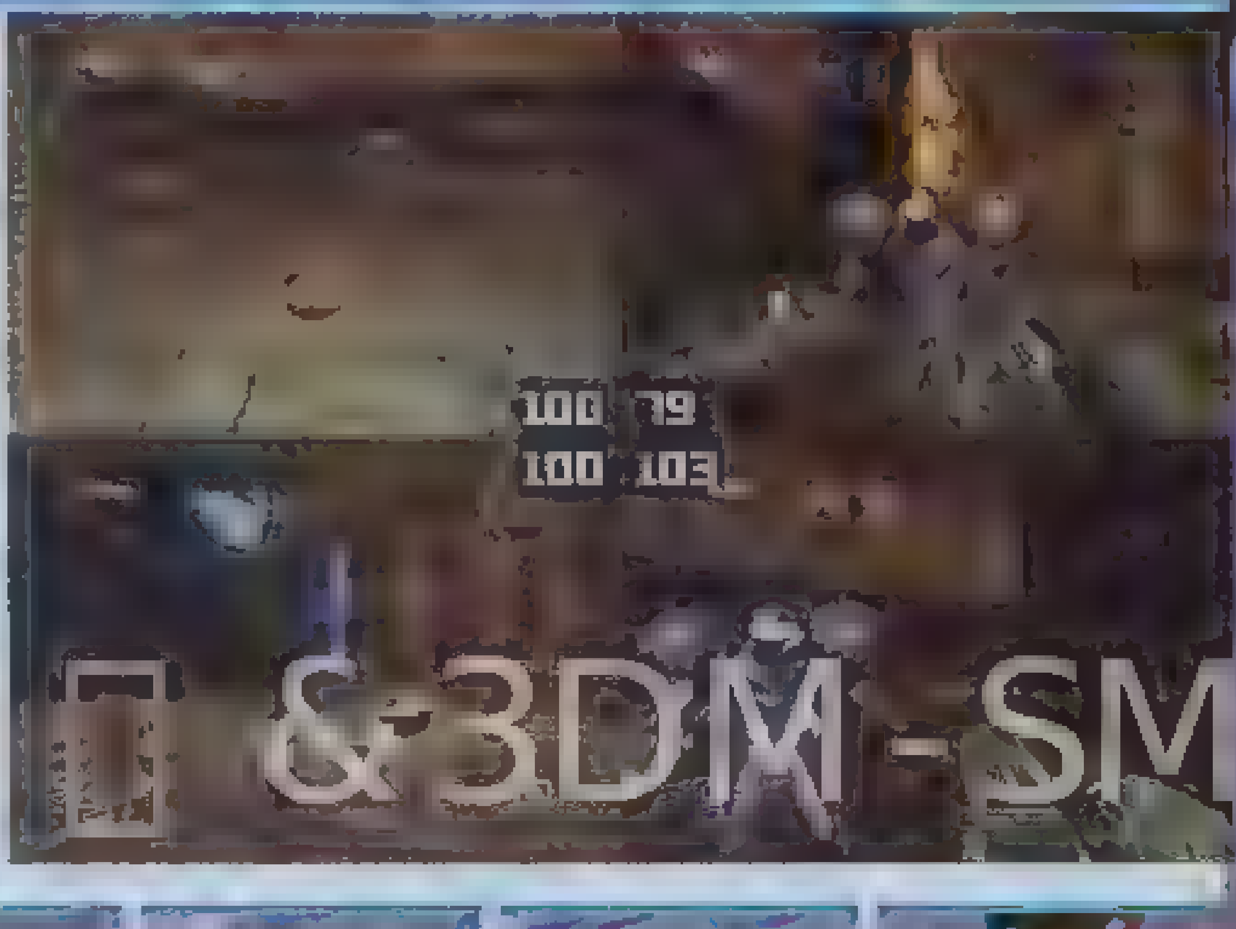
从演示动画中我们看到，游戏的画面在前作的基础上又有了很大程度的进步。场景的细节部分增加了很多，很多物体都有自己的小动作，这使得整个世界看上去更像是一个有生命的真实世界，冒险的真实感也更加逼真！游戏的主界面——萨姆斯战斗服的多功能视镜的设计和前作相比也有了一些变动，从演示中可以看出视镜和武器方面增加了一些新的要素。武器方面已经确定变化的就是新增的光和暗两种光束枪，而且某些光束枪的蓄力攻击会变成范围攻击（或者多目标同时锁定），导弹的COMBO攻击也会有新的变化。目前我们已经可以确认，游戏中第三人称视角部分会有所增加，除了像前作那样以变形球形态移动以外，传统的回旋攻击（Screw Attack）也会再次登场，这无疑让游戏又增添了一些更加有趣的玩法。



官方发言人保证，单人模式的游戏时间会比前作还要长。玩家有机会探索更多的区域，接触更多的谜题，体验更强的冒险乐趣。无疑，本作将会比前作更加出色，因为以上给大家介绍的只是游戏的单人模式而已。实际上游戏中还导入了类似《雷神之锤》这样的对战型FPS的对战模式，在这里玩家将体验到和本篇完全不同的乐趣……

对战模式

新作的最大变化无疑就是加入了4人对战模式。前面也说过了《银河战士PRIME》这个游戏虽然有着FPS的外在表现形式，游戏的内涵却和以往的2D版完全一致，是一个标准的动作冒险类游戏。这个性质本来决定了该游戏是不应该出现对战模式的。既然原本不应该出现的对战模式已经确定登场了，任天堂就会尽最大能力让这个模式更加富有乐趣。专门为这个模式设计的场地非常广大，当中有很多能够体现《银河战士》特色的独特机关。这个对战模式再现了单人模式的众多操纵技巧，比如系统提供了半自动锁定功能，但是被锁定的对象可以用横向移动以及变形球的加速能力来躲避对手的攻击等，而且这个模式也可以和故事模式一样使用回旋攻击。在这个模式中，最多可以有4名玩家同时参与分屏战斗，通过取得各种强化道具来增强自己的能力以打倒对手。虽然画面的特效会比单人游戏的故事模式削减很多，但是这个模式的帧数依然能够达到30帧，这样玩家在游戏的时候就不会觉得太过眼花了。不过遗憾的是，对战模式只支持最多4人的分屏对战，而不对应互联网以及局域网。



&3DM-SM

www.plumbook.cn

新魂斗罗 Konami ACT

PS2 Neo Contra 2004年11月23日

《魂斗罗》是Konami在1986年推出的一款街机动作射击游戏，将飞行射击游戏与动作游戏相结合的概念很快被玩家所认可。不过国内多数玩家应该都是从FC的移植版开始认识这款经典射击游戏的，在多数经历过FC时代的玩家的心中，《魂斗罗》代表着童年的美好回忆。今年年初Konami公布了《新魂斗罗》(Neo Contra)，本届E3展上又公布了本作的最新情报。Konami宣称他们的创作构想有90%都已经成功融入到这款游戏中，另外10%则是对游戏平衡性的调整。那么就让我们期待这款《新魂斗罗》为我们带来新的冲击吧！

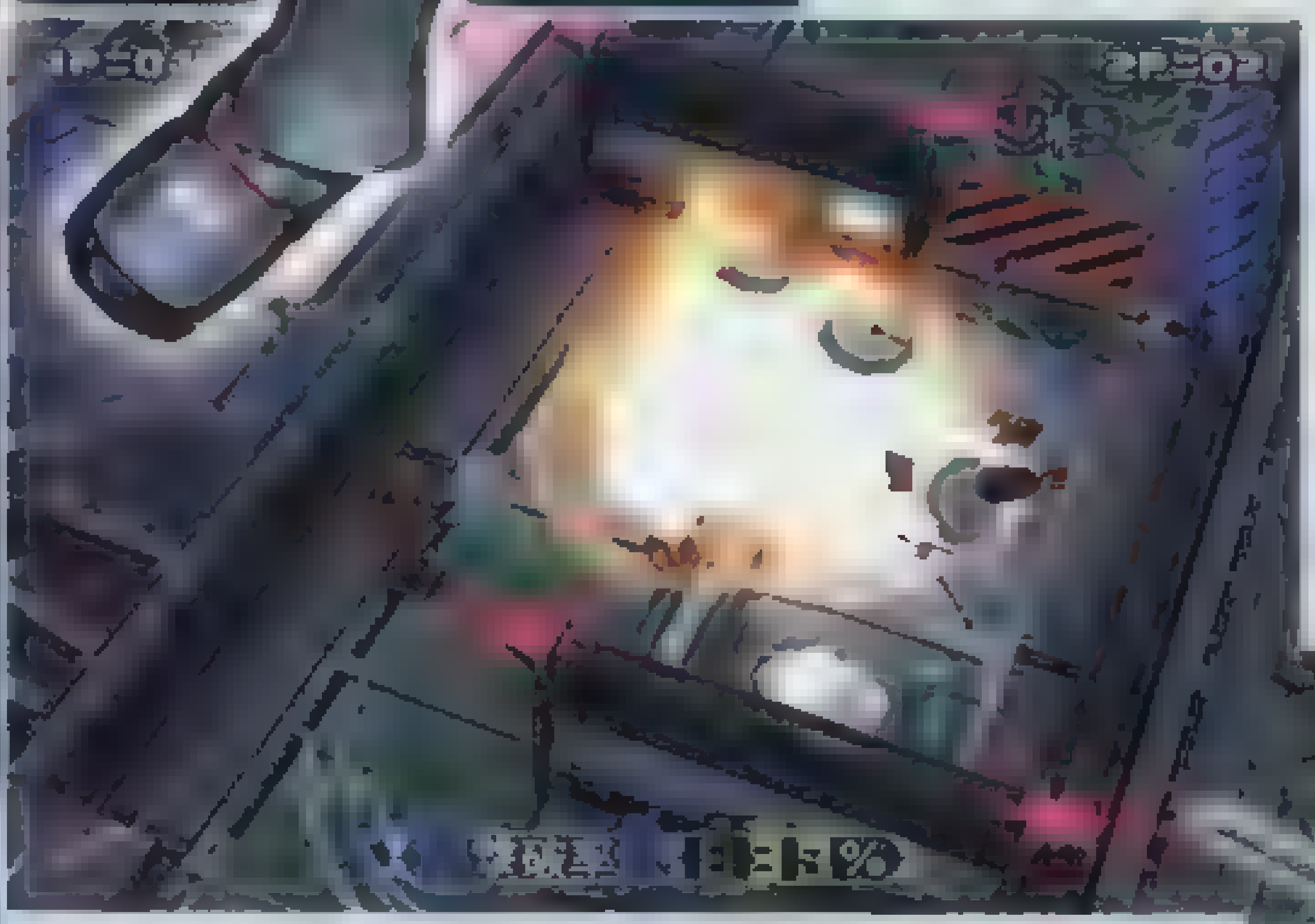
新感觉的"新魂斗罗"

从初代开始，《魂斗罗》的人物设定就采用相当传统的美式硬派风格，《新魂斗罗》也不例外。由于这款游戏主要面向欧美市场，为了带给玩家新的感觉，Konami邀请了美国动漫界两位知名人士加盟。首先，本作的海报、包装封面等美术设计工作是由Jim Lee负责的，之前他创作过《X战警》、《蝙蝠侠》等脍炙人口的漫画巨著，而最新版本的《超人》也是由他执笔。游戏中的过场动画则是由美国卡通电视网的著名导演执导，游戏中的这些过场动画将会极力营造出一种非常酷的感觉。

▲本作主要采用俯视视点，游戏节奏因此慢了不少。这样的画面与传统的《魂斗罗》感觉完全不同 毕竟是一款"新魂斗罗"嘛！

进化——第三代《魂斗罗》

虽然负责本作开发的依然是《真魂斗罗》的制作组，不过《新魂斗罗》的开发方向却完全不同。制作人宣称，《真魂斗罗》是"第二代《魂斗罗》"，而《新魂斗罗》则是"第三代《魂斗罗》"，因此本作自然要带给玩家全新的游戏感觉。经典的横卷轴式玩法依然会在本作中出现，不过游戏的重点在于斜70度俯视平面视点。本作最大的变革就是取消了跳跃的动作，要知道，在"《魂斗罗》系列"中，跳跃的重要性不亚于开枪，取消跳跃动作简直意味着游戏系统在本质上的变更。与《真魂斗罗》一样，玩家进入战斗时会有3种武器，其中两种用来对付地面敌人，另外一种可以用来锁定攻击空中的敌人。你可以在这3种武器间随意切换。不过与前作不同的是，在本作中玩家可以选择每关携带哪3种武器。游戏中的关卡长度比前作要长上不少，制作组尝试用多种视点带来更为丰富的视觉效果。



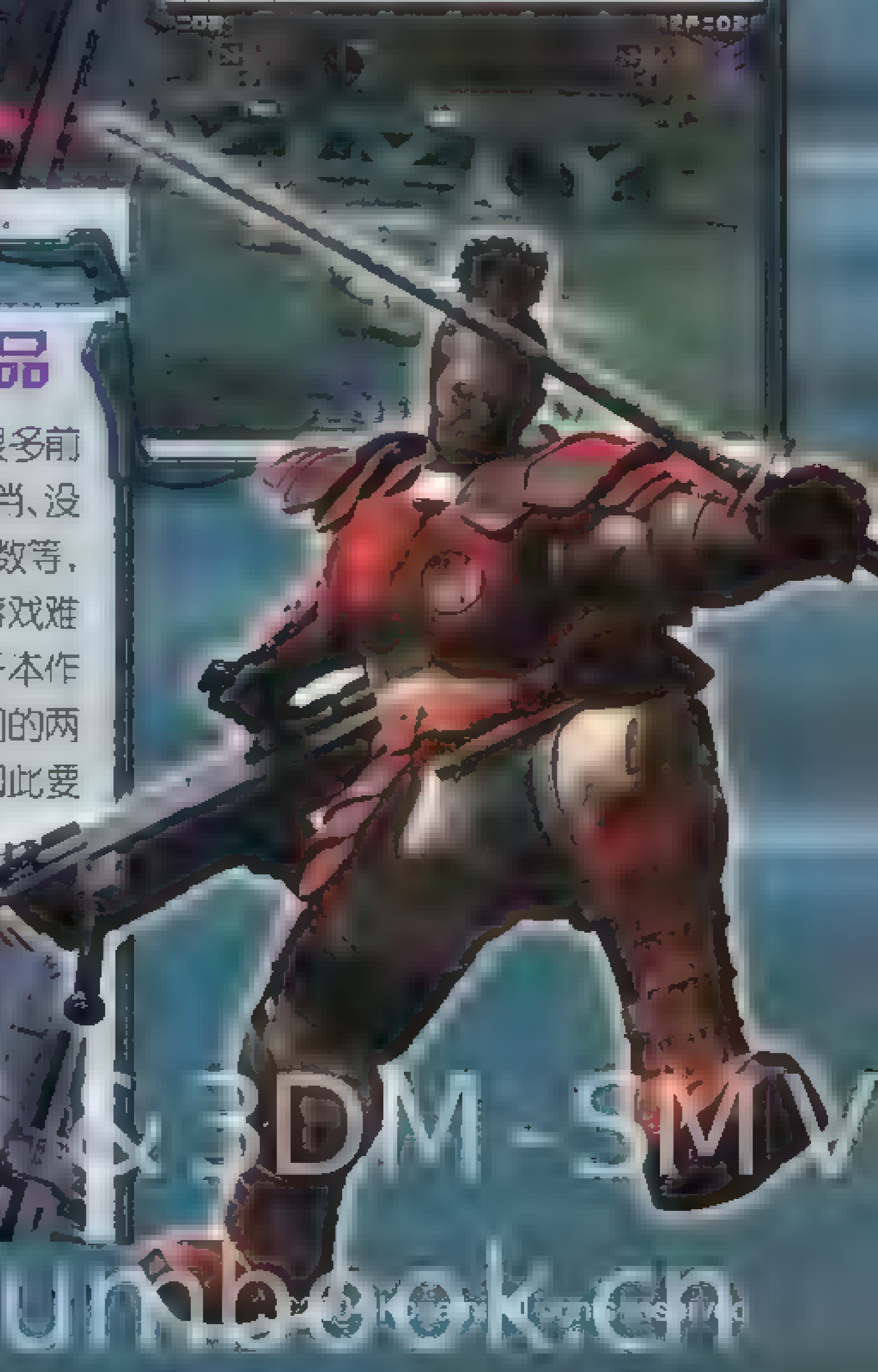
▲"击破率"的概念依然存在，战斗场面依然火爆。

强化情节演出

虽然以往的《魂斗罗》或多或少都有一些情节，不过相信多数玩家一向都对《魂斗罗》的情节视而不见。不过在《新魂斗罗》中，情节成分将得以加强，大量制作精良的过场动画体现了开发者对于剧情的重视。此外，曾撰写《恶魔城》和《寂静岭》等系列游戏剧本的作者也加入到本作的剧本创作中。除了经典主角Bil Rizer外，本作新加入了一名角色：武士柳生玄兵卫，不过这位武士所使用的武器同样是各种枪械，而非刀剑。

高难度硬派作品

《新魂斗罗》中保留了很多前作的经典设定，例如无法存档、没有Checkpoint、限定续关次数等，这些设定当然是为了提升游戏难度，给玩家练习的空间。由于本作最初只能续关两次，而我们的两位英雄依然是中弹即死，因此要想通关难度非常之大。



3DM-SMV www.plumbook.cn

Silent Hill 4 The Room	Konami	AVG

Multi

文 D·S

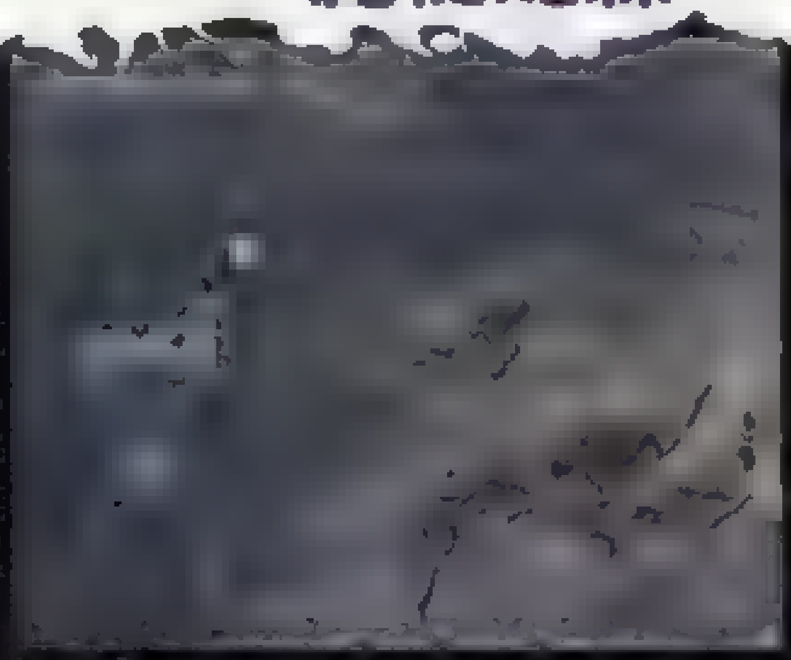
平行的交错，梦境的真实

《寂静岭》系列 [illegible] 《寂静岭4》[illegible]

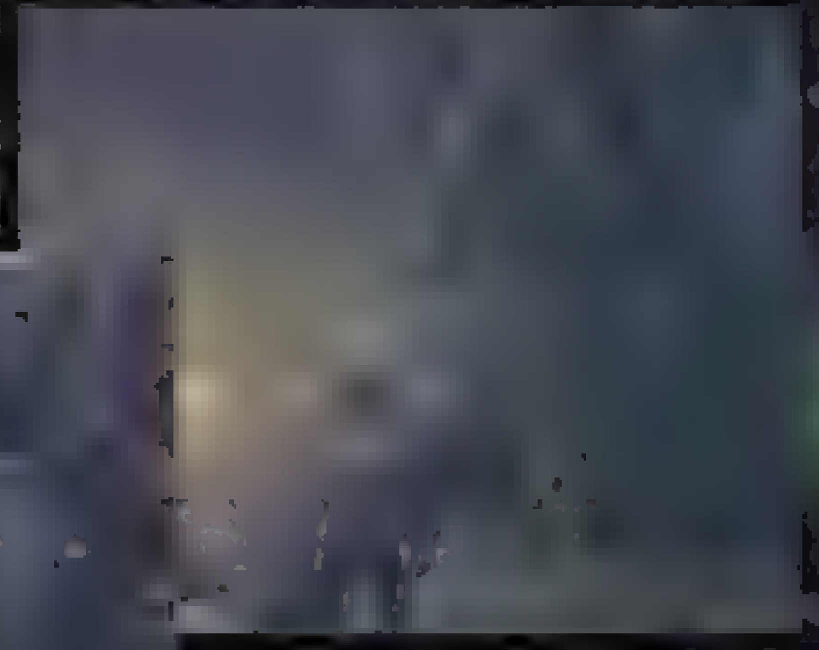
我叫亨利，不知道为什么我每天晚上都在作着可怕的噩梦，我很害怕，我的房间被反锁了，半步也不离开。不断的呼救变成了无用的徒劳，我已放弃了。某天晚上，我梦见自家浴室的墙上被开了一个洞。我很害怕，但是好奇心占了上风。洞的另一头竟然是地铁站，在空荡荡的空间中突然间传来一声刺耳的女性尖叫，像是临死前的悲鸣。我的身体猛然一颤，却又像触到了一团软绵绵的东西。原来我还是躺在自己房间的床上，天已亮了。窗外传来了救护车的警铃声，正当我还在纳闷是谁被送进医院时，桌上的老式收音机里那略带沙哑的噪音缓缓地说到："昨夜在地铁站发生了一起凶杀案件，死者为一名年青的女性市民。"

▲窗外究竟发生了什么？

魔性之森



浴室的洞一天比一天大，被好奇心驱使的我再次跨过这个洞，来到了那个未知世界。奇怪的是洞的那头不是地铁，变成了一个阴森昏暗的森林。在森林中有一些恶心的动物，它们一看见我就猛扑上来。我很害怕，我不停地跑。途中看见一块奇怪的巨石，坐在巨石下的男子说自己叫加斯帕·盖恩，自称他是这块岩石的第一发现者，还对一个叫"寂静岭"的教团十分熟悉！我可没有什么闲功夫理会他……森林中竟然还有像发电厂一样的建筑物，地上散步着一种像鸟一样的恶心生物。森林的中央有一所废弃的孤儿院，但是正门被锁上。我很害怕，虽然我不知道孤儿院里会有什么，但是现在我更害怕身后那些恶心的东西。于是，我开始在孤儿院的附近尝试寻找一下钥匙。



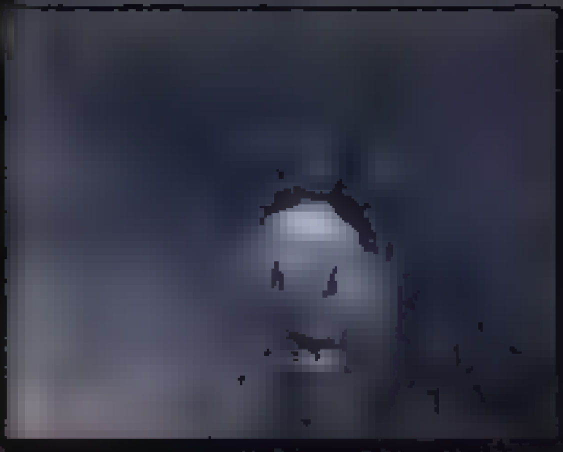
▲奇怪的树与奇怪的男人。

◀森林中竟然有发电场，地上有一只奇怪的鸟类生物的尸体。

孤儿院周围

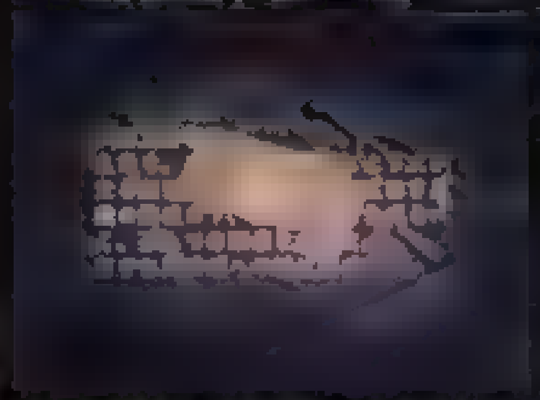
在孤儿院的庭园中散布着被破坏的画具，满地都是些与儿童年龄不符的图画。我不断地搜索，我只想得到那把钥匙。来到一个墓地前，突然发现墓中棺材上的血文字赫然与那天在地铁处看见的女性尸体上的数字一模一样。11121，这五个数字究竟代表了什么？这与盖恩口中的寂静岭教团会有联系吗？有个小孩子一看见我就立即跑开，在这种地方竟然还会有小孩子！胆子真的比我还大……耳畔时刻响起的混杂着风声的低声撕吼使我无暇细想，我只想要那把进入孤儿院的钥匙，摆脱那班恶心家伙的钥匙。

翠伽湖附近



这个湖的附近满是恶心的家伙，我一刻也不想在这里呆下去了！腐烂的尸体随处都是，地上净是些生锈的铁棍和莫名其妙的器材。只有不断的逃离才能使我的神经得到片刻的纾解……

孤儿院内部



我终于找到了进入孤儿院的钥匙。推开大门，映入眼帘的是一片破落凋零的景象。房间里的装饰品全部都被破坏了，散落一地。正当我环目四顾的时候，脚底下的一些手抄经文碎片吸引了我的目光。这究竟是什么？

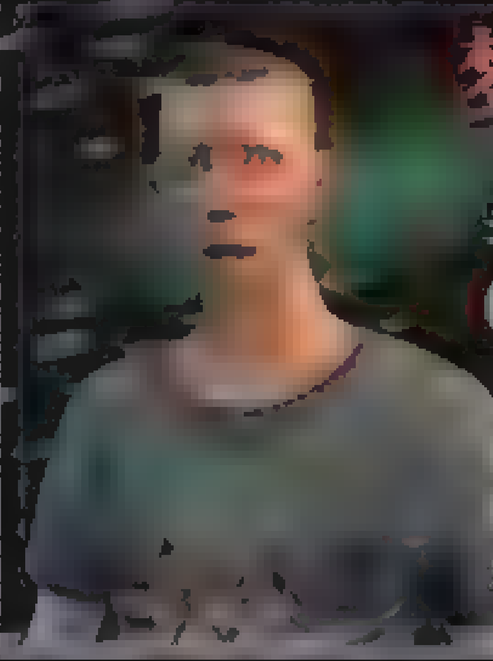
梦？真实！

不知不觉中我发现自己又躺在了自家的床上，幸福的感觉遍布全身。"还好这只是个梦。"我自言自语道。但就在这时，老旧的收音机里又传来了那略带沙哑的噪音："在近郊山脚的森林中，发现了……"

系统之进化

本作将融剧情、动作、解谜三大要素于一体，每一部分都将得到同等的重视，同时每一部分也是缺一不可的。在本作中的剧情交代将采取不切换屏幕场景，而直接在原动作进行时的场景交代剧情的新系统，使得整个游戏流程显得更为紧凑和流畅。增加了"偷窥"与"红色的日记本"这两大新要素，或许"偷窥"就像《九怨》里所表现的那样，能够推动个别剧情的发展。而"红色的日记本"相信就如同《生化危机》中的FILE一样，能够随时随地查阅游戏中所取得的各种各样的资料，也可能是记载亨利所见所闻的日记。游戏分为自己的房间和异世界两个部分，在自己的房间是以主观视角进行操作，相信这样是为了增加自己身处于房间内的临场感。动作系统将采取实时切换装备，还能与伙伴一起战斗。追加新的怪物，游戏的紧张感备增，使玩家感受到被追逐的恐怖，不断思考从敌人手里如何逃脱的恐怖。

梦境之人 同伴？敌人？

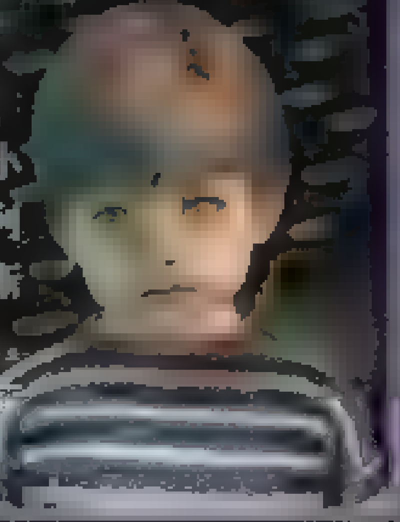


ジャスパー・ゲイン
（加斯帕·盖恩）

在森林中遇到的奇怪男子，对一个叫寂静岭的教团非常熟悉，经常能从他的口中听到相关的话题。

子供（小孩子）

亨利在墓地遇见的小孩子，他一看到亨利就飞快地跑开。加斯帕似乎对他很熟悉，难道他是另一个 [illegible] 吗？



©1999 2004 Konami Computer Entertainment Tokyo

&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

被遗忘的国度 恶魔之石

Multi

被遗忘的国度 恶魔之石 Atari Stormfront Studios ACT
Forgotten Realms Demon Stone 预定2004年9月14日 | 美版
PS2 Xbox

一部《指环王 双塔》，一部《指环王 国王归来》让更多的人了解到Stormfront Studios。不用激动，这里的《双塔》和《国王归来》指的是两款游戏，而不是PJ那获得多个奥斯卡大奖的电影。从两部《指环王》的游戏我们就已经知道了这个制作公司的不俗实力，对于3D即时演算的运用之纯熟是有目共睹的。在这次E3展上，Stormfront Studios又有一款新作将要问世，那就是这款《被遗忘的国度 恶魔之石》（以下简称《恶魔之石》）。

众所周知，在“龙与地下城”的世界里，“被遗忘的国度”绝对是一颗璀璨的明星，博德之门、冰风谷、暗黑精灵崔斯特，都是经典中的经典，而基于这些奇幻世界中的齐葩而创作出来的游戏都是精品之作。有了优秀的故事背景与制作人的强大势力做铺垫，相信这款游戏一定是款不可多得的佳作！

关于故事背景

“被遗忘的国度”是“龙与地下城”的诸多知名地之一，而《恶魔之石》的故事就发生在“被遗忘的国度”的世界中剑湾的东北部。就像《博德之门》中的“博德之门”一样，剑湾也是“龙与地下城”中被人广为所知的地方，而故事的发生地就在剑湾的“血石大陆”——这个在电视游戏中鲜被提及的地方。

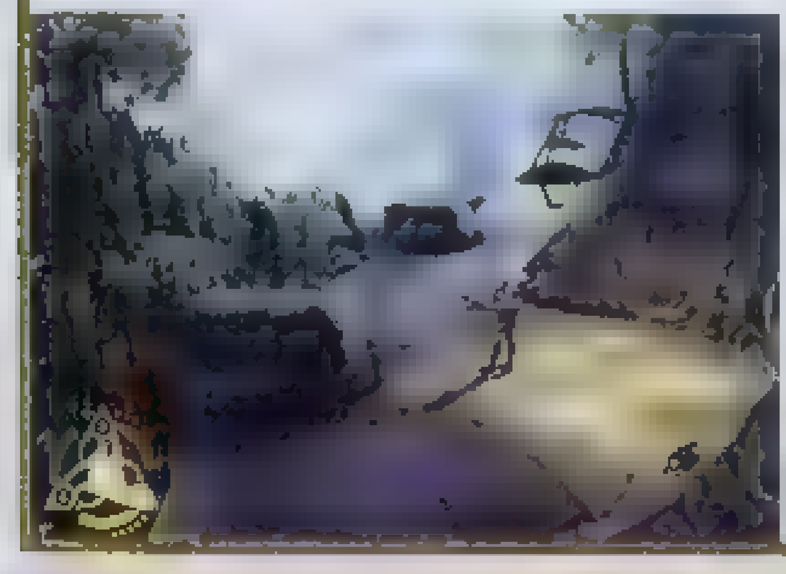
如今在血石大陆上进行着一场高位面种族的代理战争，战争发生在两个种族之间，一个是领主Ygorl领导的史拉蟾族，史拉蟾族的人外貌像一只巨大的蟾蜍，他们拥有致命的格斗技巧和冷血的性格；另一个是由一名公主领导的Githyanki种族，Githyanki族的人有着超常的精神力量以及强力的格斗技巧，而我们的主人公就周旋在这两个种族之间。

关于打击感

一改《双塔》、《国王归来》中被人诟病的轻飘飘的打击感，在《恶魔之石》中得以了很好的解决，从演示的画面中来看，游戏的打击感还是相当不错的，剑剑到骨、拳拳到肉，用剑和法杖打在人身上的音效做得也很不错。

关于场景和画面

秉承了《指环王》的大场景，游戏中玩家行动的区域是非常广阔的，当然，其中也不乏一些曲折的小道、残缺的建筑物等地方。游戏对于场景的描绘也非常精致，峭壁上的树藤、建筑物上的装饰、衣服上的花纹等描绘得很细致。另外，当精灵在使用隐身特技时的效果也做得相当棒，身体瞬间变得透明，只留下一层白边来描绘人物的外形。



关于系统

游戏中存在连续击倒人的系统，即当击倒一个敌人之后，在规定的时间内再击倒另一个敌人，以此类推，相信用连续击倒敌人的方式击败敌人得到的经验值会有所增加。

关于角色

多名角色、每个角色有自己不同的能力，这就是“龙与地下城”游戏的最大特色，利用人物的特点，游戏就有不同的玩法，这也是吸引玩家多次游戏的乐趣。游戏中一共有三名角色供大家选择（不知道暗黑精灵崔斯特是否会作为隐藏角色出现），强壮的男性战士、帅气的男性法师和一名身手敏捷的精灵（木精灵与暗黑精灵的混血）。显然，战士肯定是近身肉搏型的角色，从E3上演示的画面来看，战士是用剑进行近身攻击；法师肯定用魔法进行华丽的攻击，游戏中魔法有蓄力的设定，当魔法蓄力时能发出更多的魔法光弹进行攻击，不过游戏中这名帅哥法师还会用法杖进行肉搏，不禁让人想起了“肉搏法师干豆腐”来；女性精灵使用的武器是使用一双匕首，物理攻击力不是很强，但精灵有隐身的特技，通过隐身可以对敌人进行暗杀，而且暗杀似乎是一击必杀的。

游戏中的怪物们

▲游戏中的怪物非常有“美感”。

3DM-SM

© 2004 Atari All rights reserved.

GOUKI的E3游记

5月12日

■12日展会当天的排队盛况。不但要排队，而且要安检。

美国西部时间早上7点半，刚睡了一个小时就被多边形拍醒，一翻身还想睡，忽然记起来自己现在是在美国，是来参加E3的，并且，今天对于我和多边形来说，是有着特殊意义的：今天可是《MGS3》预告片的首映啊！一想到这一点，顿时就来了精神，从床上弹起来，简单收拾了一下，扛上摄像机跳上车就直奔展会现场。

一路上还在为昨天没能够去成三大硬件厂商的发表会而耿耿于怀，到最后还是在Gamespot的同事那里才看到了PSP和NDS到底长什么样。于是心里暗暗发誓：一定不能错过Konami展区的《MGS3》预告片首映啊！

来到会场，果然人山人海！这才是传说中的E3！自己在国内也是很少排队了，现在看着老外们排的长队都绕了好几个圈，真有一种跳下车就加入他们行列的冲动。但我们是开着车的，因此要绕到西馆的地下停车场去停车，然后从停车场直接进入展馆内。进入展馆内之前是要经过安检的，看来在9.11事件之后美国对安检方面的要求的确是严格了很多。

进入西馆之后，发现任天堂&SCEA的展区外已经排起了老长的队伍。不过这里并不是我和多边形的第一目标　　Konami所在的南馆才是。在从西馆前往南馆的路上，发现西馆门外的超大屏幕上正在播映着卢卡斯艺术的《星球大战 共和国突击队》，《星球大战》在美国的人气之高，在这里就不用再废话了　　几乎每个人在路过这块大屏幕的时候，都会驻足观赏一阵子。“国民电影”，这样一块风水宝地，《星球大战 共和国突击队》想不成功都难。

南馆・入口前

奔到南馆，一看表，离开馆足足还有半小时。再看看周围排队等候入场的人，看来性子急的并不只是我和多边形而已。在场内还有保安在维持着次序，我们还试图以昨天入手到的蓝条提前进入场内，可惜被拒。只有挂着“EXHIB TOR”（参展商）牌子的人才有资格提前进入。说到E3的挂牌，也是挺有讲究的，所有人都必须有挂牌，才能够进入到E3的会场内，而挂牌也分为很多种类，最低级的有“ONLY EXHIB TION”（仅限参观），这是给普通参观者准备的；然后就是我们所挂的“MEDIA”（媒体），挂MEDIA牌就表明你的身分是相关行业的记者，参展商也会尽量为挂MEDIA牌的人优先提供服务，因为E3展本身就是一个行业内的展会；之前提到的“EXHIBITOR”（参展商）算是比较有权力的一个挂牌，凭这个挂牌可以提前进入场内，在人多的时候也会优先让挂“EXHIBITOR”牌的人通过，

这个就是GOUKI的参展挂牌。全场的挂牌绳都是由任天堂赞助的（笑）。

听起来有点像航空服务里的头等舱乘客。此外我和多边形还看到过一个挂“SUPER PASS”（超级通行证？）牌的，当时以为挂这种牌的人有多牛，结果发现这位老兄也是和我们一样老老实实地排队入场，不知道这个“SUPER PASS”到底“SUPER”在哪儿？

▲两位老兄实在等得不耐烦了，就席地而坐打开笔记本玩模拟器，准备工作非常充分啊。

在排队进入南馆的时候还有一件很有趣的事情，那就是排在我们前面的两位老兄实在是等得不耐烦了，就拿出笔记本接上两个手柄坐在冰冷的大理石地面上玩NEO GEO模拟器！看样子他俩参加这种展会已经不是第一次了，准备工作做得很充分。

南馆的展厅是在二楼，要进入还得坐扶手电梯。在临近开馆的时候就有很多电视台扛着大家伙的摄像师涌到扶手电梯那里然后把“炮筒”朝着后面已经等得快不耐烦的人们猛拍，他们这时心里一定在默念：YEAH　开展第一天，激动的观众，盛大的场面，不同肤色不同国籍的人因为一个目的而齐聚在一起，这就是游戏的魅力

▲南馆的入口处。这里是开展之后的情景　人已经没有开馆时那么多了。从面对着的扶手电梯上去就是聚集第三方厂商的南馆了。

Konami展区・5月12日版

终于开展了！随着主裁判，哦不，是保安的一个手势，一个眼神，传说中的E3展终于正式拉开大幕！我一看表，现在是当地时间9：45，离10点钟《MGS3》的首映还有一刻钟。而我们此刻还在队伍的末尾，并且抬头向上看去，发现有不少人竟然被入口处的保安挡在外面！这是怎么回事？难道场内是有人数限制的？随着人流慢慢爬上二楼，快到入口处才发现这个时候进入展区果然是有一些限制的，保安会仔细检查你的挂牌，看看你是否符合他们的要求。不少挂着“ONLY EXHIB T ON”牌子的人被挡在外面，而“MEDIA”和“EXHIBITOR”则属于“特权阶级”，被准许优先进入。直到这时，我和多边形才了解“MED A”和“ONLY EXHIB T ON”实质上的区别是什么（笑）。

由于我们之前一天已经率先将这里的地形熟悉了一次，因此进门之后我们径自左拐往Konami展台冲，Konami展台的大屏幕前这时已经围上了一层人，《MGS3》的试玩台前已里三层外二层，想看看都没戏。再看大屏幕，正在播放Konami的GBA游戏集锦，没过多久，画面突然强行一闪，切回到Konami的红色Logo那里，没了声音。一看表，十点整！Snake is back！

预告片由二代的结束开始，似乎在暗示着《MGS3》与《MGS2》是有联系的？同《MGS2》2001年在E3上播放的预告片一样，《MGS3》的E3预告片依然也是日语配音，英文字幕。MGSers应该都知道，《MGS》新作的每一部预告片都包含了大量的信息，所以必须得

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲《新魂斗罗》和《奈落破坏神》的试玩台。从实际的试玩效果来看，《新魂斗罗》更加值得期待。《新魂斗罗》的游戏方式非常丰富，关卡设计是一大亮点，甚至连每一个阶段的游戏视点都不同，增加了副武器系统，游戏的难度相比前作来说也是有增无减，挑战性非常高。《奈落破坏神》相比之下就惨点儿，人物的动作以及攻击的力度都不能让人满意。画面也实在太过血腥。

睁大眼睛仔细观看。小岛秀夫用《MGS2》的预告片“欺骗”了全世界的玩家，而《MGS3》的预告片则是完全让人越猜越糊涂：这个Snake到底是谁？真的是BigBoss吗？有了《MGS2》的教训，让我们认识到越明显的“线索”的后面就越有可能是一个巨大的陷阱——总而言之你是猜不中的……预告片的开头是一段剧情相关的影像，我估计在场的其他观众也都和我一样紧盯着字幕边看边思考，表情是“凝固”的，而到了预告片的中段，Snake与敌人展开激战的时候，观众的情绪明显就被调动了起来，开始有人随着Snake的行动不时地发出感叹，当拿着火焰喷射器的敌兵出现的时候，不少人发出了“啊——”的感叹，而当身穿火纹迷彩的Snake从战壕中跳出来端起机枪一阵狂射的时候，音乐、现场气氛以及观众的热情都达到了一个高潮！CQC系统在预告片中也有相当出色的表演，Snake使用CQC干掉大量敌兵的镜头同样也引起了观众的惊呼。看来《MGS3》在操作方面的进化将是革命性的！

当《MGS3》的标题第二次出现的时候，我意识到预告片即将结束，抬头看表，竟然已经过了13分钟！看来这次的预告片的长度将是系列之最了！再瞟了一眼旁边的试玩台，果然不知什么时候已经没人了——大家的注意力都在预告片那儿呢。于是便慢慢靠近试玩台（当然眼睛还是始终盯着大屏幕），终于在独眼的BigBoss敬礼的同时拿到了手柄！（由多边形撰写的《MGS3》试玩报告刊登在已经出版的《Gamehalo DVD5》上，敬请留意）

照例，在观众的一阵大笑和鼓掌之后，《MGS3》的预告片首映顺利结束。正当观众们准备四处散开的时候，忽然又被大屏幕上播放着的《摔角玫瑰》给“钉”在原地一动不动——美女+靓歌，真是顶级的视听享受啊！不少已经走远了的人也因为听到那首好听的歌而又折回，加入到“哦——”、“啊——”的感叹声中去。等到《摔角玫瑰》的预告片结束，已经过去了差不多近半个小时了——Konami这样安排预告片的播放顺序实在是强！

《MGS3》的试玩结束之后，接下来的目标是在南馆另一边的Capcom。途中遇上一个美国大兵样的人极威武地站在一个军用帐篷前，你拿起相机对准他，他就会立刻来一个标准的美军立正的姿势。再仔细一看帐篷上的那块牌子，这才明白这是在为《使命召唤》的新作进行宣传，真是花足了心思。

Capcom展区·5月12日

Capcom展区的很多游戏都是我们非常关注的作品，而最重要的作品当然是《生化危机4》了。正所谓有得必有失，你在Konami轻易地就捞到了《MGS3》的试玩，那么在Capcom那里就势必要排上一阵子的队才能玩得到。（《生化危机4》的试玩报告刊登在后文的“E3火线直击”当中，8分钟的影像试玩收录在已经出版的《Gamehalo DVD5》上，敬请留意）在排队时眼睛也没闲着，刚好将Capcom展台上方大屏幕里的所有游戏预告片都看了一遍，无奈现场的声音实在太吵，《生化危机4》那一段里昂所说的话根本什么都听不到，只能干着急。

▲GOUKI正在试玩《红侠乔伊2》。Capcom的试玩区全部都是采用的等离子显示器，非常气派。

从《生化危机4》的试玩台上退下，心里还在嘀咕着“为什么这么难”。一眼又看见对面有《红侠乔伊2》的试玩！立马飞奔过去！根据E3展前公开的情报，这一次的《红侠乔伊2》新增了一种名为“REPLAY”的VFX能力，但在展会现场提供的试玩版却是从最基本的“SLOW”能力开始手把手地重新带你进入游戏的，看来前作日版不到6万套的销售成绩的确让Capcom在本作的宣传上谨慎了很多。和《红侠乔伊》推出前公布的试玩版一样，《红侠乔伊2》的试玩也是限时的，总共20分钟时间，就看你能玩多远了。在依次获得了“SLOW”以及“MAX SPEED”能力并打败了一个拿着激光枪的蝙蝠怪之后，乔伊终于获得了他的新能力——REPLAY。发动的方式是按B键，屏幕左上方就会出现一个红色的“●REC”符号，这时你的攻击作用到敌人身上的效果是普通状态下的3倍。当然了，假如你被打中的话受伤的效果也是3倍。试玩版还可以选用乔伊的女友希尔维亚，不过由于时间的关系并没能尝试使用。

在另一头的PS2试玩区，还有《红侠乔伊》初代的移植版，从画面上来看移植度相当高。不过由于不能使用新角色但丁，因此吸引力就相当有限了。

从《红侠乔伊2》的试玩台上下来，一看表竟然已经接近1点。多边形离开编辑部前被掌机王LIKY叮嘱再三，一定要亲手试玩一下NDS和PSP，不然“就不用回来了”。所以就一直催着我去西馆。于是，在展馆内的星巴克咖啡厅胡乱吃了点东西之后，便前往西馆，开始了我们的NDS和PSP的体验之旅。

▲Capcom展区的展台小姐，中间的那位是吉尔，两边的是《罗马之影》试玩台的SHOWGIRL。身为《生化危机》FANS，GOUKI当然与吉尔JJ合影了。

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

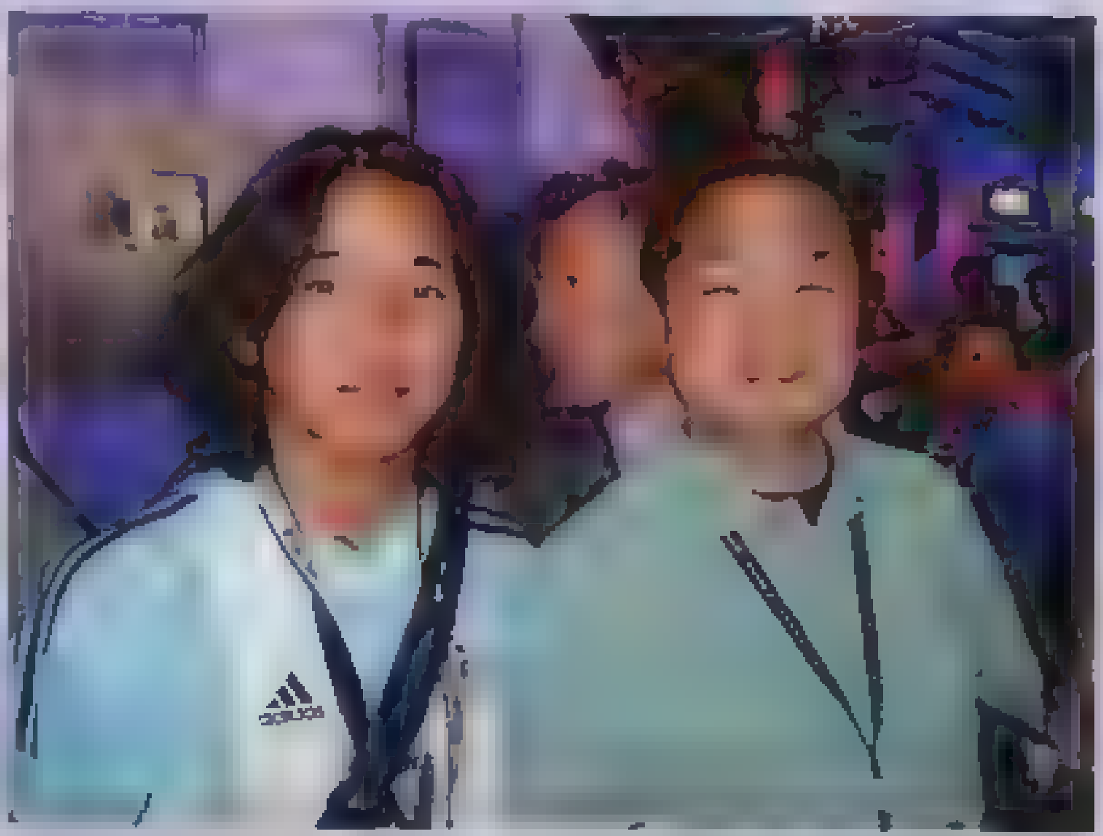
SCEA展区·5月12日版

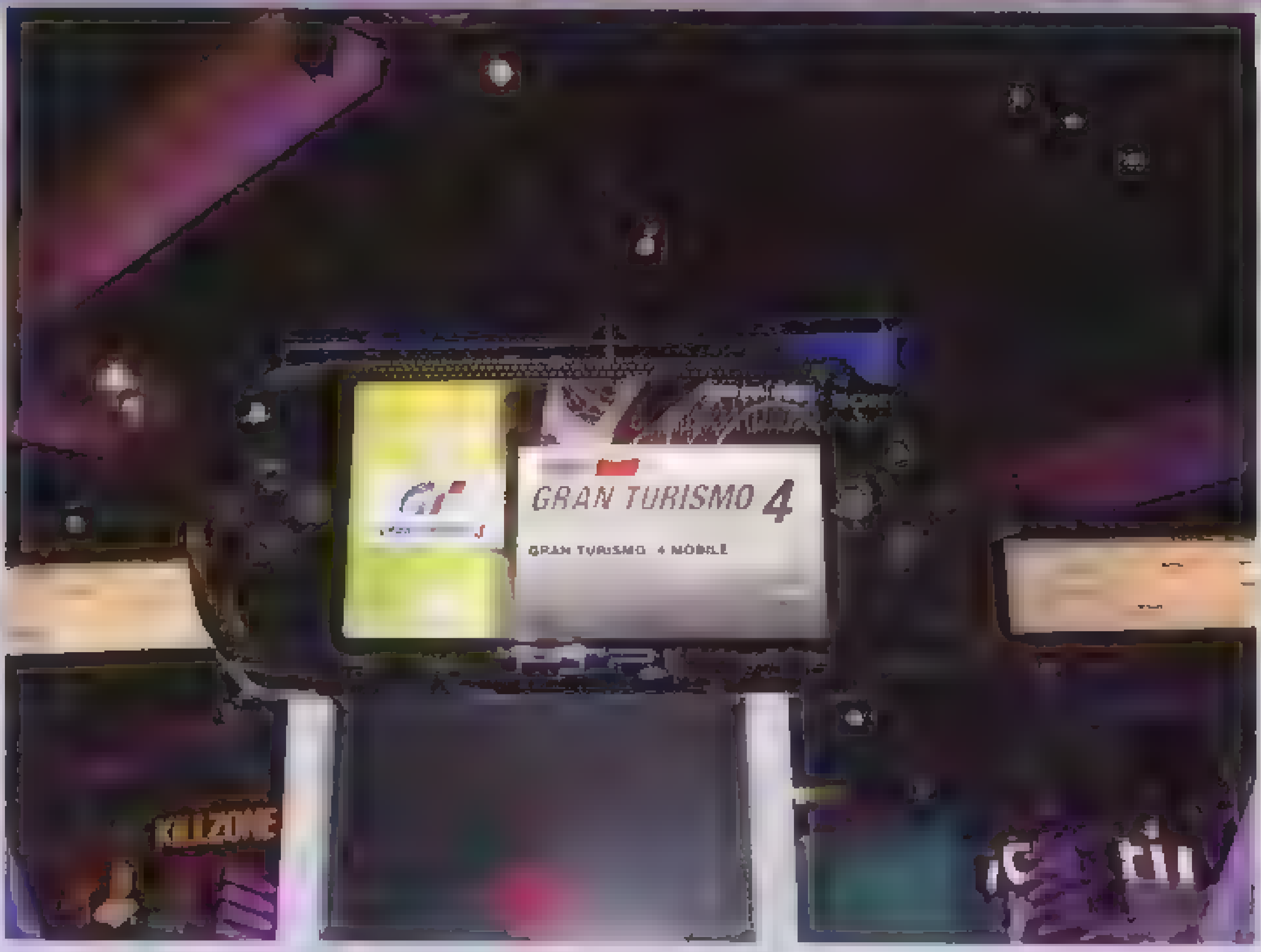
进入西厅，首先来到SCEA，PSP的展区是一个相对独立的空间，参观者需要排队进入。虽然队伍已经排着老长，但我和多边形也深知这三天里PSP和NDS是绝对的热门，所以排长队也是不可避免的了，排就排吧。

排了大约半小时，终于挤进了PSP展区。PSP展区被一堵墙分为了两个部分，靠近入口处的部分提供的是PSP的播片机能展示。虽然之前就已经知道PSP的影像播放功能很强，但当我们看到《生化危机 启示录》的高清晰预告片的时候还是不免惊讶了一番——的确很强。PSP并没有前一天我们在图片中看到的感觉的那么大，金属的质感也相当受欢迎，很有SONY产品的感觉。使用PSP展出的电影预告片还有即将上映的《蜘蛛侠2》，看样子SONY旗下的哥伦比亚电影公司会为PSP提供大量的UMD格式的电影。与PSP同时展出的还有SONY的128M记忆棒、各种各样的UMD碟片及其包装。通过UMD碟片的包装方式我们发现区分UMD电影与PSP游戏的方法很简单：包装的最上方标明是“UMD”的表示是电影，标明是“PSP”的则表示是游戏。

便携机玩家最关心的PSP使用时间问题（电池问题）在展区内并没能给出确切的答案，但是通过展出一个外形小巧的外置电源也许能够说明一些问题，看样子现阶段规格的PSP在使用时间方面撑不了多久。

说到底我们还是更关心PSP的游戏部分。因此我们快速挪到展区的另一个部分，这里可以说就是PSP的游戏区了。PS时代的竞速游戏名作《WIPE OUT》看样子会在PSP上进行重新制作，第一台展试机就在循环播放着这款游戏的MOVIE。这时我注意到站在我前方的一位中年男士的背影看起来实在很眼熟……绕到他的侧面——竟然是索尼克之父中裕司先生！看得出他对《WIPE OUT》这款游戏相当有兴趣，站在那里足足看了有差不多十分钟左右的时间，也许他正在设想《索尼克》于PSP上推出的可能性吧！中裕司先生盯着PSP看了十分钟，而我和多边形也盯着中裕司先生看了十分钟……传奇的大牌制作人啊！当时心里在想不知道如果索尼克FANS猫太来了E3，看到了中裕司先生会有什么样的反应呢？直到中裕司先生摘下PSP的耳机，打算继续前行的时候，多边形就立即走上前去向中裕司先生提出合影的请求，中裕司先生立刻就答应了。于是我立即按下相机的快门，留下了多边形与中裕司先生这精彩的一瞬间。





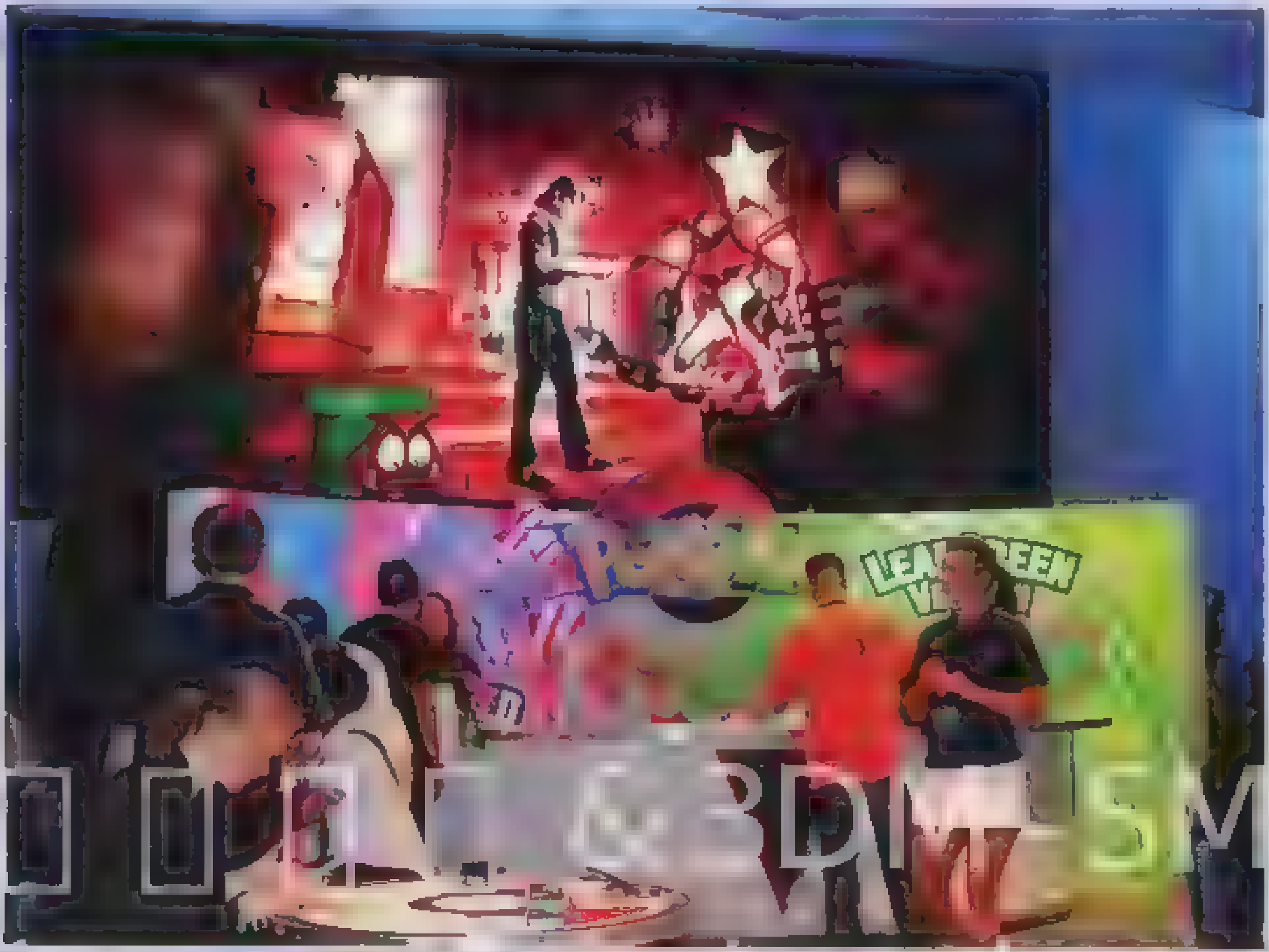
在前一天的SCEA新闻发布会上，SCEA总裁平井一夫表示PSP将会有非常丰富的软件支持，同时也公布了大量非常吸引人的游戏标题，比如《潜龙谍影》、《永恒传说》、《GT赛车4》、《伊苏6》等，但遗憾的是这些游戏大多没有在展区内提供试玩，多半只有影像公开或者只提供了很简单的“可操作版本”。所谓可操作版本，指的是参观者能够控制游戏的某一部分，例如控制《潜龙谍影ACID》演示画面的镜头切换、《永恒传说》里主角在城镇的移动等等，算是过过干瘾。

虽然PSP的游戏展示只能算是勉强及格，但是对于主机的宣传却是极为到位，在展区内我们看到了各种不同颜色的PSP，相信PSP时尚的外形对于年轻玩家来说是具有很强的吸引力的。

在欣赏PSP游戏演示的时候，多边形注意到不远处的中裕司先生正冲着另一个方向点头示意，于是便顺着那个方向看过去——竟然是SCE社长兼SONY集团CEO久多良木健先生！这应该算是迄今为止我们见到的最重量级的人物了。让我们感到很惊讶的是这样的大人物却是那样的随和，当我们向他提出合影的请求时他非常爽快地就答应了下来，并摘下眼镜，满面笑容地面对我们的镜头。（有关PSP的实际试玩影像报道请参看已经推出的《Gamehalo DVD5》，SCEA的发表会精华片段收录在本期杂志附赠的Gamehalo VCD当中）

任天堂展区·5月12日版

从PSP展区出来，我们已是又饿又累。爬到任天堂展区，发现排队试玩NDS的人比起PSP来说要多出好几倍。任天堂的工作人员甚至在队伍的某一个位置竖了块木牌，上面写着“此处距能够玩到NDS还有1小时”。而我们在排了差不多一小时队之后，才发现了这块木牌……和我们一起排队的其他



& 3DM SMV
www.plumbook.cn

参观者同样也是非常疲惫，大多数都席地而坐，这样往前挪动时如果距离短就干脆用爬的……

好容易熬出了头，终于得以进入NDS的试玩区。一进入NDS的试玩区我们就看到了大屏幕上一个巨大的马里奥在欢迎着我们的到来。我正奇怪着为什么总感觉这马里奥的声音好像与口形相比有点滞后，这时大屏幕一旁出现了一个穿着花衬衣的白发老头儿，经他充满特色的自我介绍，我们才恍然大悟：原来他就是马里奥的配音演员，从来只闻其声不见其人的查尔斯·马丁耐特先生！马丁耐特先生还自我介绍说他不光为马里奥配音，瓦里奥、路易、坏路易的配音工作也都是由他来完成的！实在很难想象这么多有趣的声音竟出自同一个人！马丁耐特先生用马里奥的语气向大家介绍了NDS的种种新特性，那种感觉，实在是太亲切了！身为马里奥FANS的我当然也不会错过这个千载难逢的机会，在进入试玩区之前与马丁耐特先生合影留念，并告诉他自己非常非常非常喜欢马里奥的游戏！（有关NDS的实际试玩影像报道请参看已经推出的《Gamehalo DVD5》，任天堂的发表会精华片段收录在本期杂志附赠的Gamehalo VCD当中）

5月13日·14日

13日与14日的开展时间都是9点，这就意味着起床时间还要提前。在这里要谈谈时差问题。在到美国之前还挺担心倒不过时差会不会影响一连三天的高强度体力活，结果实际过了一天，才发现完全没有这个问题：在美国的那几天我和多边形随时都处于一种“待睡眠”的状态，也就是说只要有条件能让我们坐下来休息，我们就可以在一分钟之内立刻进入梦乡……还好E3展会里没多少椅子可让我们坐，不然工作效率就真的是要大打折扣了。

Konami展区·5月13日版

来到展馆，我提议我们的第一目标还是南馆的Konami，因为我总觉得那里会发生点什么……

9点整是《MGS3》预告片的放映时间。照例，大屏幕下围满了人，我和多边形也身在其中——说实话，我和多边形此次E3之行有一个共同的“私人目的”，那就是能够与《MGS》的生父小岛秀夫先生合影，而我也早就准备好了游戏光碟以及签字笔放在包中，只等目标的出现。12日我们没能在Konam 的展区内发现小岛秀夫的踪影，但我深信小岛秀夫先生一定会来到现场看看观众们对《MGS3》预告片的反应的——这已经是小岛秀夫先生参加E3展的一个习惯了。《MGS3》的预告片在大屏幕上热播，而我就人群里不停地左顾右盼（当时的情景一定很不协调，肯定会有人在想：放着这么好的预告片不看，这小子在东张西望个什么？）——终于！我发现小岛秀夫先生竟然就站在离我身后大约5米的地方！天啊！真的和照片上长得一模一样呢……我长这么大第一次感觉到“见到偶像”的那种紧张感……话也说不匀了，猛拉多边形的衣角：“快看，快看……Kojima San……”等我和多边形拿着器材冲过去的时候，忽然发现小岛秀夫先生的贴身助理，KCEJ的国际事务主管Scott Dolph就在他旁边！多边形冲着小岛秀夫先生举起相机，小岛秀夫先生大概已经习惯于这样的情形了，非常自然地站好摆了一个POSE让我们拍照……应该和小岛秀夫先生说什么好呢？我赶紧掏出准备好的《THE DOCUMENT OF MGS2》以及签名笔递给小岛秀夫先生……之所以选择《THE DOCUMENT OF MGS2》给小岛秀夫先生签名也是颇花了一番心思的：《THE DOCUMENT OF MGS2》在全日本也只有几千套，能够入手这张碟的玩家都算得上是铁杆MGSer，这一点小岛秀夫先生自然也很清楚！

▲传说中的主机幻影。虽然之前有传闻这台主机已经停止开发，但是现在看来这个传闻并不是真的，幻影没有成为“幻影”。幻影主机的体积很大，手柄也很大，这一点与老大哥Xbox很像。

▲Square enix的展台是禁止拍摄的。这也是为数不多的禁止拍摄的展台。所以不少人都站在其他展区冲着Square enix展区一阵猛拍。《最终幻想XII》的试玩台前总是有人，最后总算在SCEA的展区拍到了《最终幻想XII》的试玩。

E3花絮

★迪士尼互动娱乐也在E3上设有展位。他们在展位上所展出的游戏是GBA版的《王国之心 记忆之链》（提供试玩）以及《王国之心II》（影像展示）。当我们向迪斯尼互动娱乐展位上的接待小姐询问是否有提供给媒体用的宣传资料时，接待小姐一脸歉意在表示宣传资料已经派送完毕，正当我们打算离开的时候，接待小姐却递给我们两颗牛奶糖，似乎是想弥补我们的遗憾……真不愧是迪士尼啊。

★对游戏制作人来说最有吸引力的游戏预告片是什么？毫无疑问就是《MGS3》！任天堂的超级制作人宫本茂先生以及Capcom的小林裕幸先生都完整地看完了《MGS3》的预告片！当多边形的镜头捕捉到正打算离开的宫本茂先生的时候，宫本茂先生还调皮地冲着我们的镜头打了一个招呼才离开。

★E3展上有来自世界各国的媒体记者。如今已是数字时代，装备自然也是一年比一年先进。但有时候“大家伙”的确管用，我们带去的那台SONY VX—9000专业级摄像机虽然样子老了点儿，但绝对好用，并且个头，分量都十足，在拍摄游戏影像或者展会现场的时候，扛上它就会让别人有一种“哇，好专业”的感觉，纷纷给我们让道。《生化危机4》、《最终幻想XII》等游戏试玩都是在这样的情况下拍摄完成的。

www.plumbook.cn

M-ZONE

动感地带

我 的 地 盘 听 我 的

我就是M-ZONE人！用短信蔓延快乐，用彩信传播美丽，让彩铃响彻无聊的角落，把游戏当作征服世界的预演 甚至用手机上网去占领超现实的空间 一起来吧，1500万个M-ZONE人兄弟请你加入"动感地带"，无限扩张我的地盘！

"动感地带"(M-ZONE)——**我的地盘，听我的！**

动感地带精彩业务

客户服务热线:1860 话费查询专线:1861

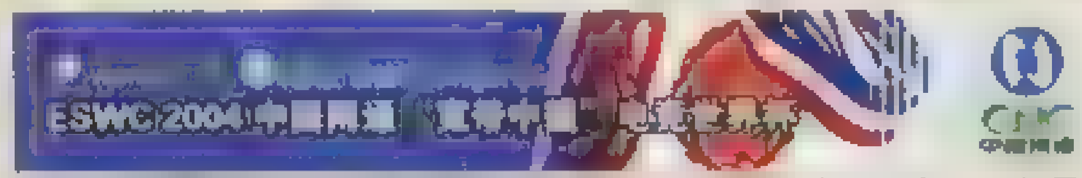
www.m-zone.com.cn

游戏情报站

栏目主持：SOUL

ESWC 电子竞技世界杯《PES3》项目全国赛区全面开战

到截稿前为止，本次ESWC电竞世界杯《PES3》项目的全国八个赛区中的沈阳、西安、广州、深圳四个分赛区已经鸣金收兵。真是几家欢喜几家愁，每个赛区都上演了成王败寇的精彩戏码。虽然电子竞技还有一段很长的路要走，但是最艰难的开始已经迈出了成功的一步。千里之行，始于足下。只有一步一个脚印，才能坚实地走到光辉的彼岸。本刊这次作为ESWC的《PES3》项目的承办方之一，正是秉着"路漫漫其修远兮，吾将上下而求索"的精神去做的。



在各协办方的精诚合作下，比赛顺利展开。本刊第91页的"电子竞技场"中就有率先决定出线选手的沈阳、西安、广州、深圳四个分赛区的详尽报道，敬请各位读者关注。

特报 香港行货PS2销售突破100万台

SCEH（SCE香港）日前宣布，自2001年12月13日于香港发售PS2行货以来，PS2行货销量已经冲破100万台，为庆祝主机销量达成百万台，SCEH决定由即日起调低建议零售价，由港币1380元调整至港币1180元。

游戏方面，截至2004年5月行货PS2游戏已超过300款，PSone行货游戏更多达577款。虽然日元汇率涨高，但由于SCEH成本控制有方，行货售价一般都比日本零售价低1000日元左右。

可以看出，中文游戏及RPG独当一面，是2003年香港玩家的最爱。SCEH联同日本著名游戏厂商于2003年财政年度（2003年4月1日～2004年3月31日）共推出7款中文游戏。而在最畅销的十大游戏中，中文游戏占了6席，战绩赫然。SCEH董事总经理近藤启一郎表示，今后将推出更多更好的中文游戏，并感谢香港玩家对正版行货的支持。

SCEH首次公布2003年的香港游戏销量榜
(2003年4月1日～2004年3月31日)

1	GT赛车4 Prologue（中文版）	RAC
2	最终幻想X-2 国际版＋最终任务	RPG
3	命运传奇2（中文版）	RPG
4	樱花大战（中文版）	RPG
5	头文字D Special Stage	RAC
6	火线危机3（中文版）	STG
7	女忍者（中文版）	ACT
8	Eyetoy：Play	ETC
9	死魂曲（中文版）	AVG
10	龙背上的骑兵	RPG

特报 PS成为史上出货量最大的家用机

5月19日，SCEJ宣布，PS以及PSone主机的全球累计出货量已经于5月18日突破了1亿台！

PS主机于1994年12月3日在日本发售，之后陆续在北美、欧洲以及亚洲等全球120个国家发售，2000年，SCE又推出了小型化后的PS主机PSone，PS主机继续保持热销，甚至在PS2大流行的2003年，PSone仍售出了331万台！自最初发售后经过约9年半，终于突破了累计1亿台出货量，并创造了家用游戏机史上的新纪录。

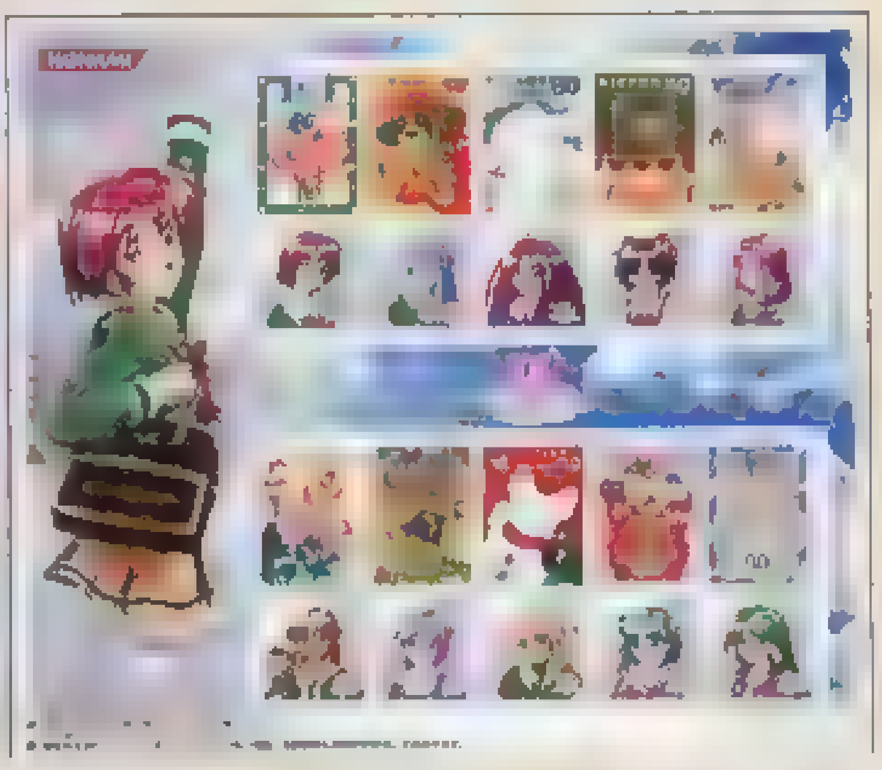
PS2方面，其普及的速度甚至比PS还快，到2004年1月为止，PS2已经突破了7000万台出货量，PS及PS2的合计出货量已经达到了1亿7000万台。

▲SCE推出PSone的战略非常成功，而且让PS的寿命大大延长。

特报 5月27日《心跳回忆》诞生十周年

5月27日是Konami《心跳回忆》游戏诞生十周年纪念日，为此Konami于当天发售了《心跳回忆》的纪念邮票。1994年的5月27日，第一作《心跳回忆》在PC-E主机上发售。下期本刊将会为大家献上精彩的《心跳回忆》十年纪念特辑，敬请期待。

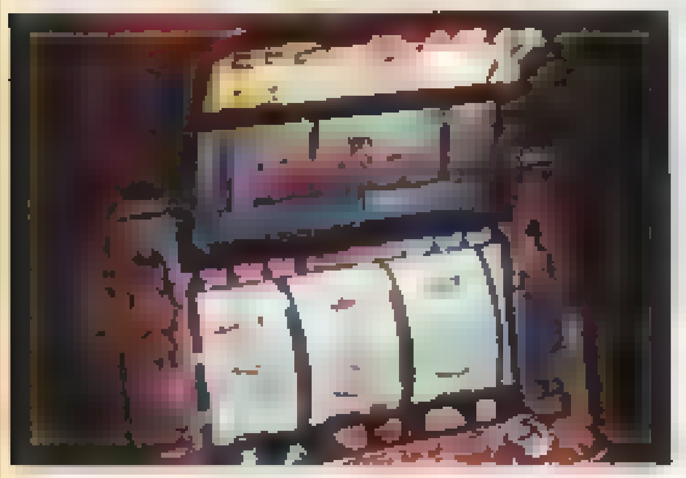
▲《心跳回忆》邮票



▲《心跳回忆2》邮票

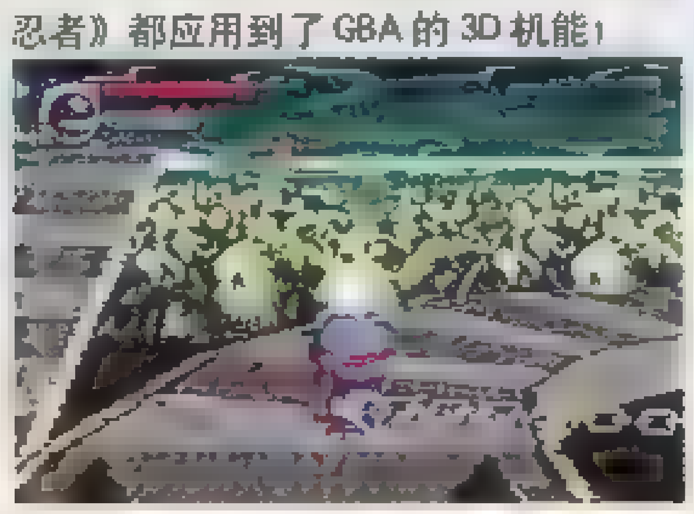
新闻短波

■5月12日，日本山佐株式会社正式宣布与Namco合作推出名为《铁拳R》的博彩机，该博彩机将于6月上旬上市。作为两社共同开发的新型博彩机，《铁拳R》应用了PS2的互换基板System246，并在机上配置12.2英寸的液晶，让博彩机具有极高的表演性。



■华人著名导演吴宇森宣称将会执导由著名游戏《间谍猎杀者》改编的电影，该电影预计于2005年上映，目前主演预定是《蝎子王》等电影的主角巨石（The Rock，美国著名摔角手）。《间谍猎杀者》（SpyHunter）是Midway上世纪80年代初的著名街机游戏。

■Namco于5月15日一口气公布6款GBA游戏，包括《杀戮开头》、《我流忍者》、《吃豆小姐 迷宫也疯狂》、《吃豆人世界》、《Smashing Drive》以及《脱狱潜龙》。更令人吃惊的是《杀戮开头》及《我流忍者》都应用到了GBA的3D机能！



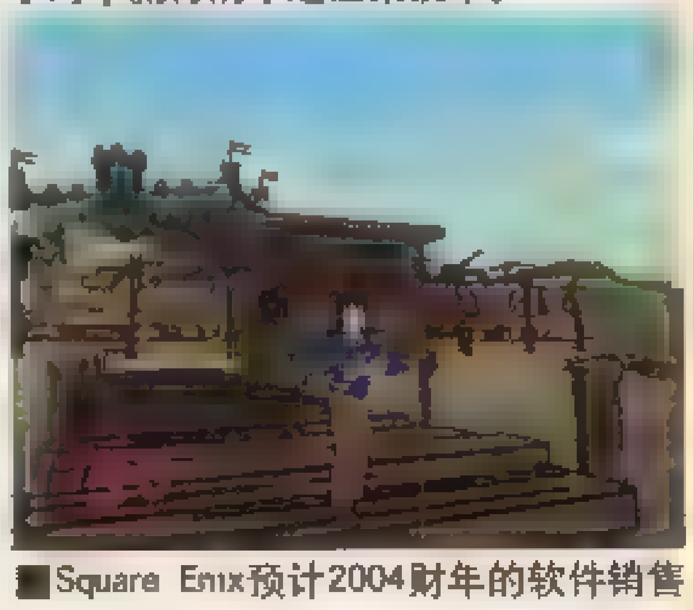
■Namco于日前公布，即将于7月22日推出的《太鼓之达人 四代目》将会出现SCE的《捉猴啦！》中的比波猴，游戏中也将收录《捉猴啦！》的主题曲。另外SCE"《捉猴啦！》系列"最新作将于7月1日发售。

■D3 Publisher于5月17日公布《Simple系列》在日本的累计出货量已经突破了1100万套，《Simple系列》以低价格为特点的，价格一般为1500～2000日元，该系列从1998年起推出，至今已有约200款游戏。

■今年6月1日是Namco创业的第50周年，为了庆祝2005年6月1日Namco创业50周年的到来，Namco将从2004年6月1日～2006年3月的约2年时间内做相应的宣传，而宣传的主标题图就是一个"50"加上一个"木马"图案，这是因为Namco的原身中村制作所最早是做这种玩具木马起家的，并于1977年正式更名为Namco。

■索尼向路透社表示，在PSP的销售初期，索尼已经做好了接受赤字的准备，这是因为PSP成本高，但销售价格低。

■由成龙出演的最新游戏《成龙大冒险》（Jackie Chan Adventures）公布，据悉游戏中的迷你游戏将对应EyeToy。《成龙大冒险》是一款动作游戏，画面采用了时下流行的卡通渲染技术。



■Square Enix预计2004财年的软件销售数将比上一年增加300万套，这很有可能是因为超大作《最终幻想XII》在本财年的发售。

UCG短信新闻

完全不用泡在网上，也不用苦苦等待最新杂志的到来——加入"UCG短信新闻"，你每天都能收到小编们尤其是"UCG新闻官"SOUL精选的1～2条短信新闻。加入方法如下：（5元包月）

中国移动用户

发送 RX 到 3355700

www.plumbook.cn

M-ZONE 动感地带

我的地盘 听我的

都是M-ZONE人，可谁才是真正、纯粹、彻底的M-ZONE人？2004年6月1日至7月31日间，请各位M-ZONE人将自己最具M-ZONE特征的照片贴在本广告画面的空白处，并按背面地址邮回，即可参加"寻找M-ZONE人"活动——争夺"十大最酷M-ZONE人"头衔，不仅可能得到周杰伦亲笔签名《叶惠美》专辑CD和精美礼品，更有机会成为《动感地带》杂志的封面人物！此外，还将抽出"幸运M-ZONE人"50名，赠送精彩礼品一份。来吧M-ZONE人，别放过这个露脸的机会！详情请查询www.m-zone.com.cn。"动感地带"（M-ZONE）

——**我的地盘，听我的！**

请详细填写如下个人资料

姓名 ________ 性别 ________ 年龄 ________

身份证号码 ________ 职业 ________

通讯地址 ________ 邮政编码 ________

手机号码 ________ 我（□是/□不是）动感地带用户

动感地带精彩业务

彩信 百宝箱 12590 12586 12530 移动梦网 手机上网

客户服务热线：1860 话费查询专线：1861

www.m-zone.com.cn

注：中国移动通信集团公司拥有对本次活动的最终解释

由此剪开

是[illegible]人就来露露脸。

1 0 0 0 3 2

贴邮票处

别忘了贴邮票哦

北京市西城区金融大街29号
中国移动通信集团公司
市场经营部

刘立丰（先生）收

动感地带
我的地盘 听我的

& [illegible]M-SMV
www.pl[illegible]book.cn

鱼仔

鱼仔　SCEH　ACT

PS2　鱼仔　预定 2004 年夏　中国台湾版

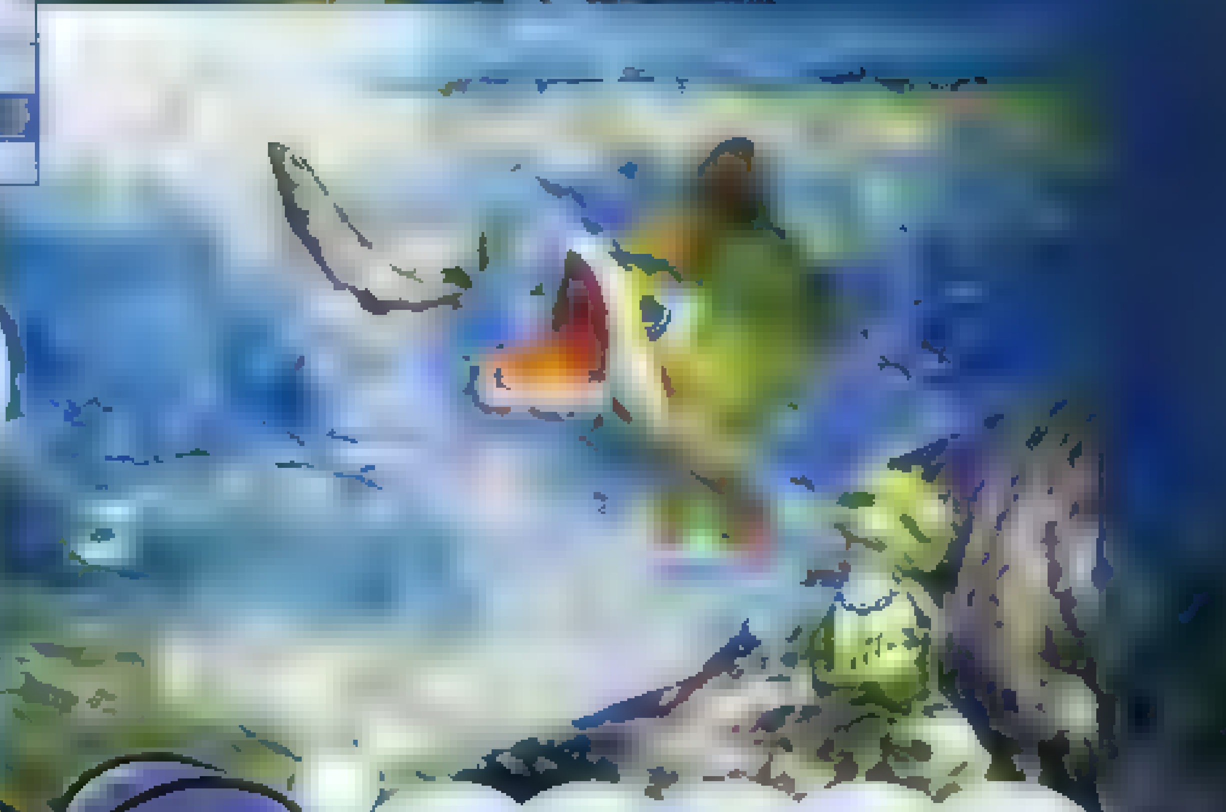
人数未定　记忆要求未定　售价未定

对应周边未定

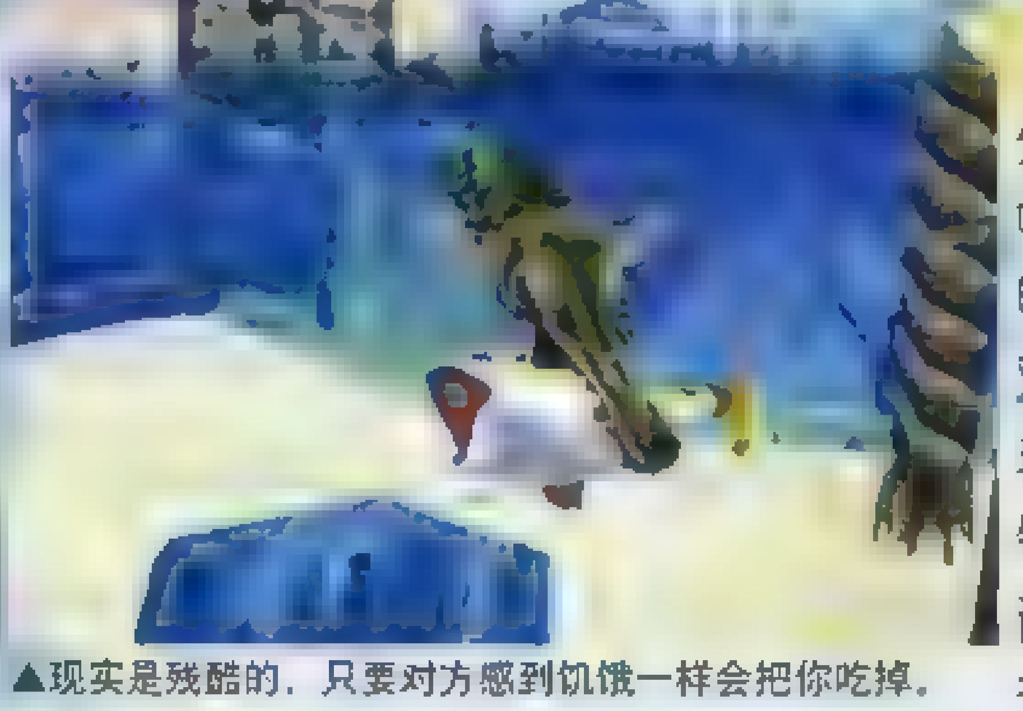
小河畅快游

主人公"小鱼儿"原本是河中一条平凡的小鱼，但由于河童长老突然预测到将会有不寻常的大事发生，因此任命小鱼儿寻找守护各河床的"传说之主"。在旅程中，玩家会不断地遇到突发情况，比如要拯救受困的同伴、躲开人类扔进河中的危险垃圾和避开钓鱼者的鱼饵诱惑等，动作要素十分丰富。最后寻找传说之主并得到它们的提示，拯救面临危机的小河。

◀这就是本作的主人公"小鱼儿"，而在画面远处坐着的便是河童长老，或许这个就是游戏序章的画面。



体验弱肉强食的残酷社会

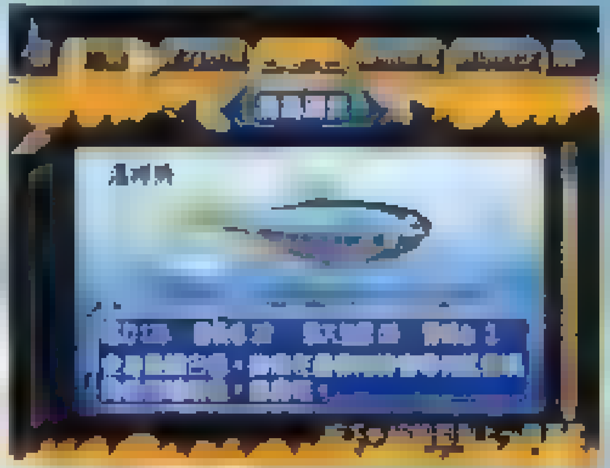


▲现实是残酷的，只要对方感到饥饿一样会把你吃掉。

小鱼儿在冒险的路程中除了要经历很多不同的突发事件外，还要想尽办法添饱自己的肚子。在游戏的舞台　　小河中，一共有100多种生物，其中包括有其他鱼类、两栖类、甲壳类和昆虫类等，让玩家在非钓鱼游戏中也能看到钓鱼游戏中种类繁多的水中生物。另外，在猎食其他生物时并非对着目标按下○键就可以实现，而是要经过一段"战斗"。当锁定了敌人后可以立刻作出攻击，也可以找到对方的弱点再谨慎行动。当然，还有不少生物会作出反击，同样地，或许有比小鱼儿区的其他生物会把小鱼儿当成目标呢。

有趣的玩法

除了要跟其他生物战斗以吃掉对方充饥外，玩家还要不断躲避小河里的一些隐藏的危险物品　　垃圾！比如一些被打开的罐头带有锋利的盖，一不小心就会被减去体力。如果因饥饿而被钓鱼人的鱼饵给诱惑，可以使用技巧来挣脱，得到的鱼钩还可以增加奖励。如果得到一些隐藏在小河的有色鳞片可以增加体力、饱腹度和其他能力的最大值。还有图鉴等有趣的要素，绝对让你对这款游戏爱不惜手。



▲中文版的魅力就在于方便所有玩家看懂里面的文字。

炎炎夏日何处去，两款中文游戏伴你爽快游！

文　猫太

前线狙击

为迎接即将到来的炽热炎夏，SCE宣布了《鱼仔（我刊曾译名：鱼　七水和传说之主）》、《神奇机器竞技场　哔波猴终极热战（我刊曾译名：喧哗斗技场　猴子大战）》两款游戏的中文版制作消息，并决定于2004年夏天发行。这对于玩家来说是一个天大的好消息，因为这两款游戏的日版原本就预定于夏天发售，如今看来，日版和中文版同时推出的可能性非常高。《鱼仔》是一款由SEGA WOW和SCE共同合作所制作的游戏，也是游戏史上的第一款由两家过去是死对头，如今却共同制作的一款风格奇特的动作游戏，是玩家不可忽视的作品。而《神奇机器竞技场　哔波猴终极热战》则是SCE的老招牌"《捉猴》系列"推出的外传作品，玩家这次可以控制任何角色在庞大的斗技场中进行对战，究竟这次是人捉猴还是猴捉人呢？

神奇机器竞技场　哔波猴终极热战

神奇机器竞技场：哔波猴终极热战　SCEH　ACT

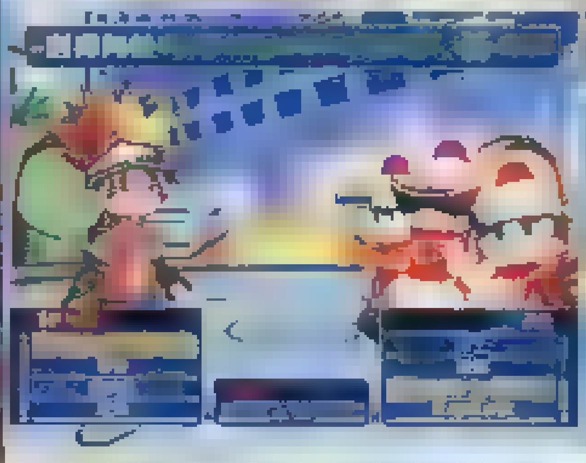
PS2　神奇机器竞技场　哔波猴终极热战　预定 2004 年夏　中国台湾版

记忆要求未定　售价未定

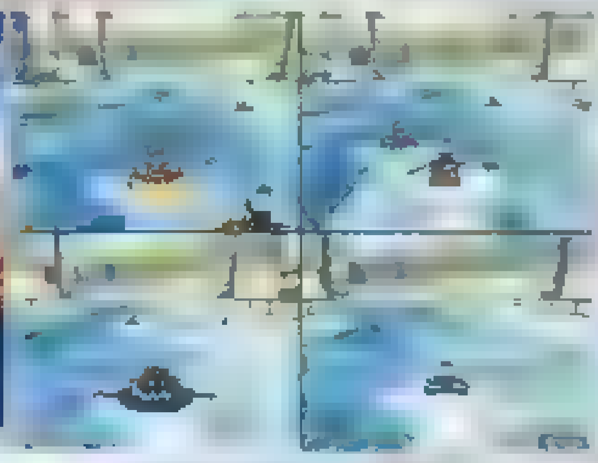
对应周边未定

全新的捉猴

因为是系列的外传作品，因此玩法和系统将会与过去截然不同。玩家的目的并不是在世界各地中捕捉所有的捣乱的猴子，而是要在竞技场中进行比赛。除了对电脑外，还支持4名玩家同时对战。游戏的类型也不仅有对战那么简单，据官方消息，游戏一共有十多种不同的玩法，而场地也超过了十种以上。实在让人不得不动心。



▲中文版对于国内玩家来说还是一个卖点呢！



▲4人对战时画面依然是分成4个不同的屏幕，但不知道有没有4人协力进行故事模式呢？

更精彩的内容

虽然游戏的玩法已经与系列不同，但有些方面还是继承了下来。比如主人公的武器：把敌人打昏的光剑、射击远处敌人的弹弓、转动右摇杆就可以旋转飞行的螺旋翼和加速呼啦圈等，无论是使用方法和作用都是跟过去作品一样的。玩家在游戏中还可以通过收集得到更多武器的新形态，不同形态的武器也有各自的效果，另外，角色的装束也可以通过收集获得。总而言之，本作的新要素绝对让过去的《捉猴》FANS大开眼界。

▲这个应该是划船比赛模式，船还可以发射飞弹攻击敌人。

▲异能哔皮猴似乎非常凶猛，不能忽视啊！

©2004 Sony Computer Entertainment Inc All Rights Reserved

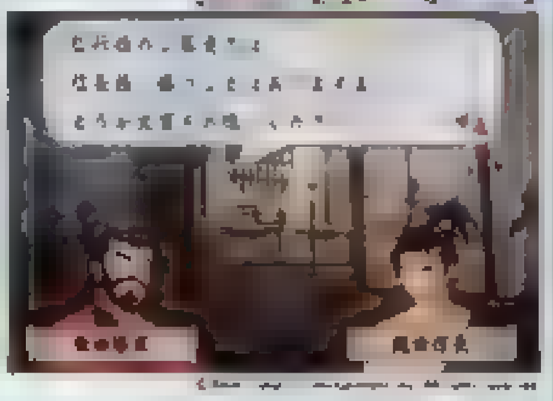
新作发售表 NEW SOFTWARE SCHEDULE

信长战记　Global A　SLG

PS2　信长战记　预定2004年6月3日　日版

对应周边未定

又一款以战国时代为背景，以织田信长为主角的游戏即将登场了！这次游戏的制作公司不再是大家所熟悉的光荣(Koei)，而是大家可能听都没听说过的“Global A Entertainment”。游戏的类型虽然是SLG，但其中有一部分内容是由AVG构成的。在该部分中，玩家扮演第六天魔王织田信长，会与历史中的各种人物接触，发展故事剧情。在剧情发展到一定程度时，便会进入战斗部分。玩家将要对自军进行编成，设定进军路线，之后正式进入真实时间制的大型合战。当然了，很多特殊的武将都拥有属于自己的特殊攻击。这款与“《信长的野望》系列”风格迥然不同的新作到底有哪些吸引人的内容呢？不妨等待游戏的来临吧。



樱坂消防队　Irem　ACT

PS2　樱坂消防队　预定2004年6月10日　日版

对应周边未定　推荐玩家年龄　全年龄

一款讲述消防员故事的游戏，并不只是单纯的救火、救人，还得细心搜索遗留在火灾现场的证物，以揪出隐藏在火焰背后的邪影。可以说是一款将动作与解谜相结合的消防游戏。众所周知，消防员是最需要团队精神的职业之一，而在本作中同样体现了这一点，一个人逞匹夫之勇，结果往往是葬身火海或在限制时间内无法完成任务。简明亲切地呼叫援助界面其实非常方便，一人救火的效率远远无法与两人或多人相比。除了需要适应左右逆向转动的方向切换外，本作的系统设定可以说是相当体贴。比如呼叫救援队与医疗队来到较近位置的出口，这样就可以大大减免因路途遥远而带来的时间消耗与未知的突发危险等等。想体验消防员与火魔搏斗时的生死一刻？赶快来参加樱坂消防队，发挥你的智慧与勇气吧！

PlayStation2

5月31日	够胆侠	DareDevil	ACT	Encore	39.99美元
6月2日	哈利·波特和阿兹卡班的囚徒	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	AVG	EA Games	39.99美元
6月3日	信长战记	信长战记	SLG	Global A	5980日元
6月10日	樱坂消防队	樱坂消防队	[illegible]	[illegible]	6800日元
6月10日	烈火之炎 FINAL BURNING	烈火の炎 FINAL BURNING	ACT	Konami	5980日元
6月15日	前线任务4	[illegible]	SLG	Square Enix	49.99美元
6月17日	寂静岭4	SILENT HILL4 The Room	AVG	Konami	6980日元
6月2?日	横冲直撞3	[illegible]	[illegible]	[illegible]	49.99美元
6月24日	吸血恐慌	Vampire Panic	AVG	Sammy	6800日元
6月24日	侍魂 零	Samurai Spirits Zero	FTG	SNK Playmore	6800日元
6月24日	J联盟 创造职业球会! 04	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!	SLG	SEGA	6800日元
6月24日	三年级2班 金八老师 屹立在传说的讲台前	3年B组 金八先生 传说の教坛に立て!	AVG	Chunsoft	6800日元
6月24日	秋之回忆 在那之后	Memories Off それから	AVG	Kid	6800日元
6月24日	**异度传说 二章 善恶的彼岸**	**ゼノサーガ エピソードII 善悪の彼岸**	**RPG**	**Namco**	**6980日元**
6月27日	枪姬 Volume.II	GUNSLINGER GIRL Volume II	A·AVG	Marvelous	6800日元
7月1日	铁人28号	[illegible]	ACT	Banda	6800日元
7月1日	F 狂热者	F ファナティック	AVG	PrincessSoft	6800日元
7月15日	EYETOY：运动吧	アイトーイ スポーツ	[illegible]	[illegible]	售价未定
7月22日	**宇宙巡航机V**	**Gradius V**	**STG**	**Konami**	**6980日元**
7月22日	太鼓之达人 四代目	太鼓の达人 あつまれ！祭りだ！！四代目	MUG	Namco	6980日元
7月22日	**街头霸王III 三度冲击**	**Street Fighter III 3rd strike fight**	**FTG**	**Capcom**	**3800日元**
7月22日	爆炎觉醒 永无大陆战记ZERO	爆炎觉醒 ネバーランド战记ZERO	A·RPG	IDEA Factory	6800日元
7月22日	天诛 红	天诛 红	ACT	FromSoftware	6800日元
7月29日	多鲁亚加的恶梦 不可思议的迷宫	THE NIGHTMARE OF DRUAGA 不思议のダンジョン	RPG	Arika	售价未定
7月29日	东京魔人学园 外法贴血风录	东京魔人学园 外法贴血风录	RPG	MMV	6980日元
7月29日	东京魔人学园 外法贴血风录 限定版	东京魔人学园 外法贴血风录 限定版	RPG	MMV	9980日元
7月29日	罪恶装备 ISUKA	GUILTY GEAR ISUKA	FTG	Sammy	6800日元
8月5日	Eyetoy：捉猴啦	サルアイトーイ	ETC	SCEI	售价未定
8月12日	格斗之王 最强冲击	KOF MAXIMUM IMPACT	FTG	SNK Playmore	6980日元
8月19日	**幻想水浒传IV**	**幻想水浒传IV**	**RPG**	**Konami**	**6980日元**
2004夏预定	剑豪3	剑豪3	ACT	元气	售价未定
2004夏预定	乐天小子王国2 魔王城的战斗	ラクガキ王国2 魔王城の战い	ACT	Taito	6800日元
2004夏预定	Monochrome	Monochrome	AVG	Kid	售价未定
2004秋预定	MAGNACARTA	MAGNACARTA	RPG	Banpresto	售价未定
年内预定	**潜龙谍影3 食蛇者**	**METAL GEAR SOLID 3 Snake [illegible]ater**	**ACT**	**Konam[illegible]**	**售价未定**

NEW SOFTWARE SCHEDULE 新作发售表

GBA　马里奥对大金刚　Nintendo　ACT

任天堂的最新作品，游戏的内容和GB上的《大金刚GB》相近。游戏由4个部分构成，包括取得关卡中的钥匙到达门旁的“追踪关卡”和与大金刚对决的“大金刚关卡”等。游戏的特色就是马里奥那丰富多彩的动作了，除了《大金刚GB》中的跳跃和锤子攻击外本作附加了倒立高跳等全新的动作。当然除了这些外还有富有特色的场景，包括丛林、火山、工厂等等在内一共有40种场景。层出不穷的内容相信一定会带给玩家全新的感受。

GBA　索尼克Advance3　SEGA Sonicteam　ACT

SEGA的吉祥物索尼克再度登陆GBA。可能有鉴于上一年年底发售的《索尼克英雄》，新作同样也采用了2人同时进行冒险的模式。但本作并不能更换领队角色，之能呼唤同伴帮忙攻击敌人或者越过一些陷阱。而游戏的方式也取消了过去地区选择的形式，改变为像《瓦里奥大陆ADVANCE》那样，在场景中移动选择关卡。从测试版中看来，游戏的画面比前作并没有太大的变化，而且在音乐方面反而有退步的感觉。不过这款游戏的美版在5月25日已经发售，相信有很多玩家在拿到杂志时已经玩到本作。

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2004年5月28日～2004年8月19日。
注2：美版游戏售价为美元，日版游戏售价为日元。
注3：Nintendo的游戏为含税价格。

GAMEBOY ADVANCE

5月28日	加加小丸 传承记	じゃじゃ丸Jr.传承记	ACT	Jaleco	4800日元
6月2日	哈利·波特和阿兹卡班的囚徒	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	AVG	EA Games	29.99美元
6月10日	马里奥对大金刚	Mario VS. Donkey Kong	ACT	Nintendo	4800日元
6月17日	索尼克Advance3	ソニック アドバンス3	ACT	SEGA	4800日元
6月24日	特鲁尼克大冒险3 ADVANCE	トルネコの大冒险3アドバンス	RPG	Chunsoft	[illegible]日元
6月24日	BB弹珠	BBボール	RPG	[illegible]	[illegible]日元
7月1日	学校的怪谈 百妖箱的封印	学校の怪谈 百妖箱の封印	AVG	TDK Core	4800日元
7月预定	**最终幻想Ⅰ·Ⅱ**	**FINAL FANTASY Ⅰ·Ⅱ**	**RPG**	**Square Enix**	**5800日元**

NINTENDO GAME CUBE

6月2日	哈利·波特和阿兹卡班的囚徒	Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	AVG	EA Games	39.99美元
6月7日	塞尔达传说 四支剑+	The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	ACT	Nintendo	49.99美元
6月25日	汤姆·克兰西的分裂细胞 明日潘多拉	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft	49.99美元
7月1日	大金刚康茄鼓2 流行曲游行	ドンキーコンガ2 ヒットソングパレード	MUG	Nintendo	4500日元
7月8日	牧场物语 美妙人生 女生版	牧场物语 Wonderful Life For Girl	SLG	MMV	价格未定
7月22日	**纸片马里奥RPG**	**ペーパーマリオRPG**	**RPG**	**Nintendo**	**售价未定**
2004冬预定	杀手7	キラー7	ACT	Capcom	价格未定
2004冬预定	**生化危机4**	**バイオハザード4**	**AVG**	**Capcom**	**价格未定**
2004冬预定	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム苍炎の轨迹	S·RPG	Nintendo	价格未定
年内预定	马里奥网球GC	マリオテニスGC	SPG	Nintendo	售价未定
年内预定	大金刚康茄鼓 DISK2	ドンキーコンガ DISK 2	MUG	Nintendo	售价未定

Xbox

6月21日	横冲直撞3	DRIV3R	ACT	Atari	49.99美元
6月24日	合金弹头3	Metal Slug 3	ACT	SNK Playmore	4800日元
2004夏预定	死或生 ULTIMATE	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	FTG	Tecmo	[illegible]日元
2004秋预定	PSYVARIAR 2	PSYVARIAR 2	STG	Success	4800日元

亚洲排行榜 UCG CHARTS

本期主持：猫太

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2004年5月10日~5月16日

1位 PS2 **老虎机斗魂传承 猪木祭**

Success■TAB■2004年5月13日■8万1000套■累计8万1000套

前几周排行第一的游戏是《达比赛马'04》，想不到本周竟然是一个“老虎机”游戏，而且销量即将接近十万，游戏淡季真的那么可怕吗？但似乎这种有赌博性质的游戏在哪国都比较受欢迎，但估计这些游戏面向的玩家年龄层一定比较高。

2位 GBA **机动战士高达SEED 与友人与你相会在战场**

Bandai■AVG■2004年5月13日■4万8600套■累计4万8600套

在动画《机动战士高达SEED》播放完毕后，Bandai没有给FANS们喘息的机会，接二连三地推出相关的游戏和周边。这款GBA的AVG游戏就素质而言也算是中上水平，独特的战斗系统和原著剧情能吸引不少FANS接触它。

3位 NGC **PIKMIN2**

Nintendo■ACT■2004年4月29日■4万3500套■累计23万5900套

NGC上最可爱的游戏之一依然占据了前3的位置，凭着宫本茂的非凡创意和游戏的高素质，让所有玩家都在不知不觉间被其吸引。不过游戏中出现的各大名牌厂商的货品还真是不少，不知道这样会不会从中做了一下广告呢？

名次	游戏
4	达比赛马'04 Enterbrain■PS2■SPG■2004年4月[illegible]日■[illegible]套■累计[illegible]套
5	星之卡比 镜之大迷宫 Nintendo■GBA■ACT■2004年4月15日■1万[illegible]套■累计[illegible]套
6	正邪幻想曲 OO NEW! NEC Interchannel■PS2■SRPG■2004年[illegible]月[illegible]日■1万2000套■累计1万2000套
7	FC迷你版 超级马里奥兄弟 Nintendo■GBA■ACT■2004年2月14日■1万[illegible]套■累计[illegible]套
8	火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2 Tomy■GBA■ACT■2004年4月[illegible]日■1万[illegible]套■累计[illegible]套
9	勇者斗恶龙V 天空的新娘 Square Enix■PS2■RPG■2004年3月25日■1万[illegible]套■累计[illegible]套
10	筋肉人世纪 Bandai■PS2■FTG■2004年4月22日■1万[illegible]套■累计[illegible]套

2004年5月3日~5月9日

1位 PS2 **达比赛马'04**

Enterbrain■SPG■2004年4月22日■5万9977套■累计45万5436套

2位 GBA **星之卡比 镜之大迷宫**

Nintendo■ACT■2004年4月15日■5万4348套■累计34万5319套

3位 GBA **火影忍者NARUTO 最强忍者大结集2**

Tomy■ACT■2004年4月29日■3万6721套■累计10万7720套

名次	游戏
4	PIKMIN2 Nintendo■NGC■ACT■2004年4月29日■3万2308套■累计19万2407套
5	口袋妖怪 火红 Nintendo■GBA■RPG■2004年1月29日■2万9558套■累计113万2878套
6	勇者斗恶龙V 天空的新娘 Square Enix■PS2■RPG■2004年3月25日■2万33[illegible]套■累计162万1392套
7	口袋妖怪 叶绿 Nintendo■GBA■RPG■2004年1月29日■2万22[illegible]套■累计101万5318套
8	FC迷你版 超级马里奥兄弟 Nintendo■GBA■ACT■2004年2月14日■2万[illegible]套■累计52万9234套
9	洛克人ZERO3 Capcom■GBA■ACT■2004年4月23日■1万8[illegible]75套■累计8万739套
10	筋肉人世纪 Bandai■PS2■FTG■2004年4月22日■1万7381套■累计13万7197套

本期短信排行榜（2004年5月11日~5月23日）

1. 应该让中超的球员每人买台PS2专打实况，让他们明白什么是足球！（上海球迷 刘志刚）
2. 按照Capcom的习惯，既然3代已经完结，那就再出一个《鬼武者0：信长的野望》吧！（江苏CapcomFan 张星翔）
3. 别打扰我，我正在给另外3个卡比打手机，快来救命！啊呀？拨错号了怎么打到UCG那里去了？失败！（山东打错电话的读者 刘海龙）
4. 坚强的灵魂，比不上几只灵敏的手指。（广西GBA达人 莫健）
5. 为什么不要命的人那么多？砍到我手柄都冒白粉（PS2手柄的左右摇杆容易磨出白色粉末）了！原主原谅我！阿门！（广东圣人 陈德铭）

排行榜总括

这两周推出的游戏简直屈指可数，属于新作的就只有《机动战士高达SEED 与友人与你相会在战场》和《老虎机斗魂传承 猪木祭》，所以它们一出现立刻就夺取了排行榜的前两位。而原本已经沉下了10位以后的数款游戏也在这两周相继“浮”了上来。不过下期应该可以摆脱这个尴尬的局面，因为5月27日有不少大作发售，届时排行榜的名次必定会进行一次大换血。另外，短信排行榜的[illegible]内容也改为“E3游戏中[illegible]最期待的游戏名称”，大家可要看好了哦！

本期的排行榜问题是 **E3公布的游戏当中，你最期待的是哪款？发送TP+游戏名称+理由+姓名到33557770，**有机会获得GBA SP和精美礼品。

“短信排行榜”得奖名单

本周获得GBA SP的读者是来自浙江的135****1436

精美礼品得奖者

139****8182	江苏	137****9945	上海
138****7949	新疆	139****8275	上海
139****0887	上海	138****1945	江苏
136****9181	北京	138****2928	四川
138****9571	江苏	137****1447	上海
136****2601	北京	139****6788	湖南
[illegible]39****3922	上海	13[illegible]****9541	[illegible]
[illegible]38****9209	北京	[illegible]	[illegible]
[illegible]****2666	广东	135****9402	上海
138****7985	云南	139****9715	浙江

* 奖品将于1个月内发放

www.plumbook.cn

UCG CHART'S 欧美排行榜

本期主持：SOUL

美国当周销量榜

（统计时间为 2004 年 5 月 10 日～5 月 17 日）

1 Red Dead Revolver
荒野大镖客
■ Rockstar Games ■ PS2 ■ Action ■ 2004 年 5 月 3 日

2 Transformers
变形金刚
■ Atari ■ PS2 ■ Action ■ 2004 年 5 月 5 日

3 Custom Robo
自制机器人
■ 任天堂 ■ NGC ■ Action ■ 2004 年 5 月 10 日

4 Samurai Warriors
战国无双
■ Koei ■ PS2 ■ Action ■ 2004 年 5 月 6 日

5
鬼武者 3
■ Capcom ■ PS2 ■ Adventure ■ 2004 年 4 月 27 日

6
拳击之夜 2004
■ EA Sports ■ PS2 ■ Sports ■ 2004 年 4 月 5 日

7
虹吸战士 最后关头
■ SCEA ■ PS2 ■ Action ■ 2004 年 5 月 4 日

8
NBA Ballers
■ Midway ■ PS2 ■ Sports ■ 2004 年 4 月 5 日

9
范·赫辛
■ VU Games ■ PS2 ■ Action ■ 2004 年 5 月 6 日

10
La Pucelle Tactics
■ Mastiff ■ PS2 ■ Role Playing ■ 2004 年 5 月 4 日

《荒野大镖客》目前正在美国火爆热销，已经蝉联两周销量榜首，并且依然有持续热卖的势头，Rockstar 出品的游戏果然出手不凡。《变形金刚》这次从原来的第 9 大幅反弹到第 2 位，获得了应有的销售成绩，实在是令人欣慰。《战国无双》和《鬼武者 3》这两款来自日本的大作依然是肩并肩，不过《战国无双》始终要略胜一筹，强调动作爽快感的游戏在美国毕竟还是比较讨巧的。NGC 经过长时间的沉寂之后，如今终于凭借一款《自制机器人》杀入前三甲。

英国当周销量榜

（统计时间为 2004 年 5 月 10 日～5 月 16 日）

1 UEFA Euro 2004
UEFA Euro 2004
■ EA 加拿大 ■ Sports ■ 2004 年 5 月 4 日

2 Pokemon Colosseum
口袋妖怪竞技场
■ 任天堂 ■ Strategy ■ 2004 年 3 月 22 日

3
杀手 47：契约
■ Eidos ■ Action ■ 2004 年 4 月 20 日

4 Ninja Gaiden
忍者龙剑传
■ Tecmo ■ Action ■ 2004 年 3 月 2 日

5 Fight Night
拳击之夜 2004
■ EA Sports ■ Sports ■ 2004 年 4 月 5 日

6
变形金刚
■ Atari ■ Action ■ 2004 年 5 月 11 日

7
索尼克英雄
■ Sega ■ Adventure ■ 2004 年 1 月 5 日

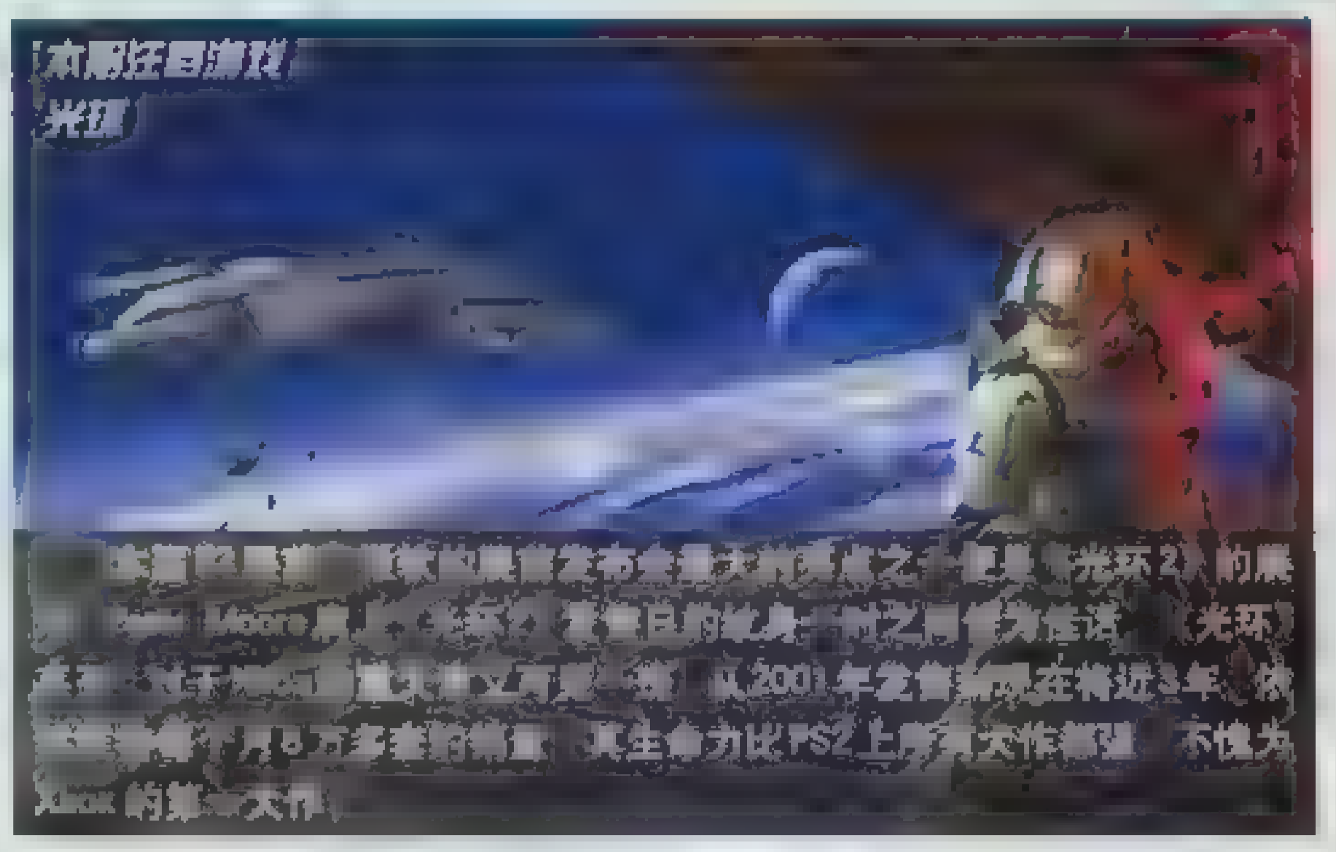
8
The Suffering
■ Midway ■ Action ■ 2004 年 3 月 9 日

9
范·赫辛
■ VU Games ■ Action ■ 2004 年 5 月 6 日

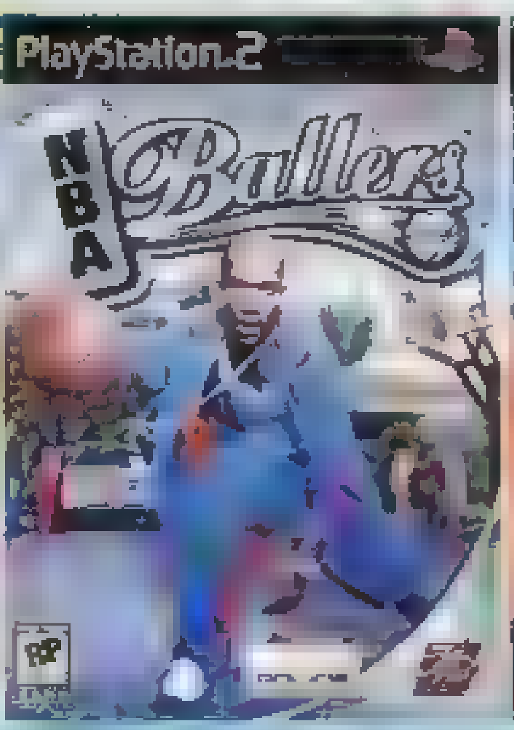
10 The Sims
模拟人生
■ Maxis ■ Strategy ■ 2000 年 1 月 31 日

4 月美国游戏销量榜

序	平台	游戏译名	发行商	发售日	销量（套）
1	PS2	拳击之夜 2004	EA Sports	2004 年 4 月 5 日	38 万 9372
2	PS2	NBA Ballers	Midway	2004 年 4 月 5 日	23 万 6080
3	Xbox	拳击之夜 2004	EA Sports	2004 年 4 月 5 日	17 万 6313
4	PS2	MVP 棒球 2004	EA Sports	2004 年 3 月 9 日	15 万 9098
5	NGC	口袋妖怪竞技场	任天堂	2004 年 3 月 22 日	15 万 5639
6	PS2	生化危机 逃出生天	CAPCOM	2004 年 3 月 31 日	14 万 9837
7	Xbox	分裂细胞 明日潘多拉	Ubisoft	2004 年 3 月 23 日	13 万 3608
8	Xbox	NBA Ballers	Midway	2004 年 4 月 5 日	9 万 7685
9	Xbox	光环	MICROSOFT	2001 年 11 月 14 日	8 万 6259
10	PS2	杀手 47：契约	Eidos	2004 年 4 月 20 日	8 万 1920
11	Xbox	杀手 47：契约	Eidos	2004 年 4 月 20 日	6 万 6431
12	GBA	南梦宫博物馆	Namco	2001 年 6 月 10 日	6 万 2757
13	PS2	MLB 2005	SCEA	2004 年 3 月 16 日	5 万 7068
14	Xbox	MVP 棒球 2004	EA Sports	2004 年 3 月 9 日	5 万 6669
15	PS2	MX 释放	THQ	2004 年 2 月 17 日	5 万 5193
16	GBA	超级马里奥 ADVANCE 4	任天堂	2003 年 10 月 20 日	5 万 3235
17	GBA	口袋妖怪 蓝宝石	任天堂	2003 年 3 月 17 日	5 万 1576
18	GBA	吃豆人合集	Namco	2001 年 7 月 12 日	5 万 0448
19	Xbox	忍者龙剑传	Tecmo	2004 年 3 月 2 日	4 万 9607
20	PS2	极品飞车 地下狂飙	EA Games	2003 年 11 月 17 日	4 万 6900
21	PS2	鬼武者 3	Capcom	2004 年 4 月 27 日	4 万 5903
22	GBA	酷比狗 2 怪物	THQ	2004 年 3 月 16 日	4 万 2549
23	PS2	007 所有或一无所有	EA Games	2004 年 2 月 17 日	4 万 1699
24	GBA	银河战士 零点任务	任天堂	2004 年 2 月 9 日	4 万 1483
25	PS2	Backyard Baseball	Atari	2004 年 3 月 23 日	3 万 9667



◆运动类游戏在美国一向都有很大的市场，4 月份美国家用机软件销量榜上前 4 名全部都是运动类游戏可以说一点都不奇怪。美国的游戏市场与日本有所不同，在日本游戏软件的销售情况都是比较集中的，一般是发售几天后就基本卖不动了。美国市场则恰恰相反，游戏发售之初的销售不会太火爆，不过持续热销时间会很长，例如《光环》已经卖了将近 3 年，如今依然位于 Top 10 之列。因此美国市场的月间游戏销量虽然不是很高，其中多数游戏的累计销量往往会高得吓人。◆《鬼武者 3》由于是在 4 月末发售，因此排名比较靠后，不过目前该作销量一直排在 TOP 5 之内，想必最终累计销量也不会令人失望。◆NGC 在美国的状况比较惨淡，前一段时间的降价效应开始逐渐消退，Top 25 中居然只有《口袋妖怪竞技场》这么一款必然上榜的怪物级软件。◆GBA 上热销的依然是冷饭型游戏，其中主要原因是美国游戏厂商在 GBA 上推出原创大作的热情并不是很高，因此在美国 GBA 的硬件销量虽然很高，软件销量还是有待提升。



22 总分

FANS向度 ★★★★★★★★★★

机动战士高达SEED 与你与友人相会在战场

画面 8　音效 6　系统 7

沙罗

印象中近年来《高达》作品还是首次AVG化。本作除了包含大量原著剧情之外，更加入了许多原创的剧情，其中甚至还包括了外传中的内容，可以说相当适合FANS的胃口。值得一提的是游戏的画面和音乐——高素质的掌机画面与GB级别的音乐效果形成了鲜明的对比，许多曲子的音效连去年的《SD高达A》都不如。战斗操作十分简单易懂，新手也能够马上适应。高达FANS可以尝试一下。

卡伦

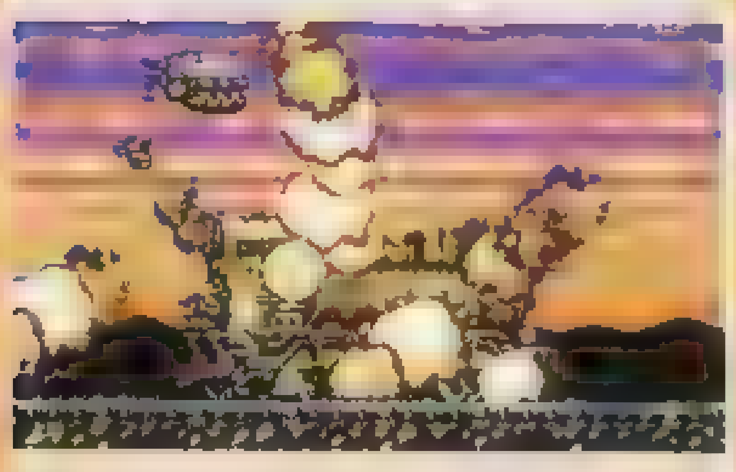
《机动战士高达SEED》在日本的支持率居高不下，Bandai自然不可能放过这个机会。本作基本上完全忠实于原作剧情，只是多加了少数几段原创剧情而已，这对于原作FANS来说自然是好事。但由于游戏类型的缘故，能让玩家对游戏进行控制的部分实在是少了一点，音乐么……梶浦由记的精彩作品在这部游戏中确实是变味了……能让我对这部作品加以赞扬的，大概只有那漂亮的画面而已吧。

阿修罗

如果抛开战斗部分不谈，本作可以算是相当纯正的一款高达AVG。整个故事几乎都是跟随着原著剧情走，几个原创的部分也显得比较平淡无味。最遗憾的是故事部分可令玩家参与的内容不多，大部分时间都是阅读对话。游戏画面算是一个亮点，看上去十分漂亮。但那GB级别的音乐则令人大跌眼镜。游戏的战斗并不是战略类，而更接近于动作类。总体上创意不错，操作也十分简单，值得玩家去试试。

GBA■卡带（64M）■Bandai■机动战士ガンダムSEED 友と君と战场で■AVG■2004年5月13日■1人■无对应周边■自带记忆功能

19 总分



眼花缭乱度 ★★★★★★★☆☆☆

钢铁帝国

画面 6　音效 6　系统 6

D·S

又是一款前度名作的复刻作品，横版飞行射击游戏。系统还是相当体贴的，A负责前方射击、B负责后方射击。这样对玩家应付突然从后而来的敌机有很大的帮助。这款游戏最值得称道的就是，它是改编于1815年德国文学家卡尔·海因茨·斯蒂奇的同名小说《STEEL EMPIRE》，所以在剧情方面不会显得特别单薄。有兴趣的玩家可以去买一本小说来看看哟。

多边形

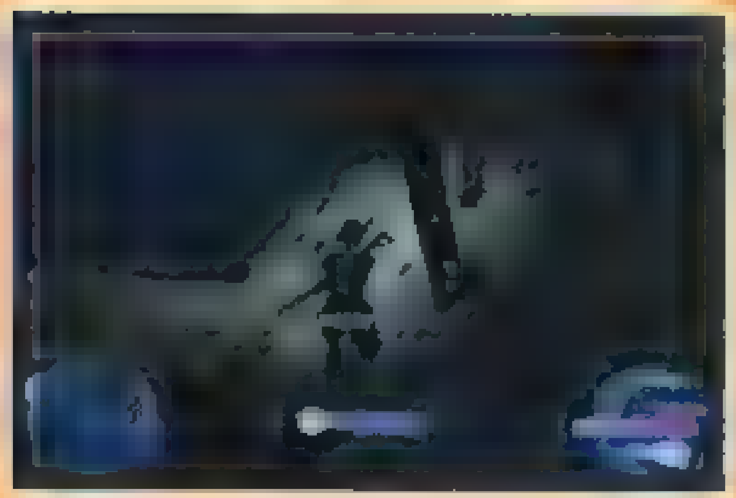
GBA上十分难得的美版射击游戏。游戏中可选择的飞机有两架，分别在威力和速度上有差别。作为横版射击游戏，血槽和武器升级系统等该有的设定一个都不少。操纵飞机的手感也不错，但子弹的打击感稍显不足。游戏中一共有7个舞台，每个舞台都有各种各样的敌人和BOSS，每关都能感受到新鲜感。不过本作有些不足，作为掌机游戏竟然不能接续关卡。每次游戏都只能从第一关开始啊……

LIKY

刚开始玩还觉得不错，但是玩着玩着就觉得索然无味了。游戏太缺乏变化了，可选择战机只有区区两种，攻击方式也很单调，虽然火力可以升级，但升级后变化并不明显，没有太大惊喜。游戏画面风格还算不错，很好地表现出一个蒸汽时代的背景，而BOSS的设计还比较有看头，至于小杂鱼敌机就没什么特点了。这样一款旧作出现在今天也许很难满足玩家挑剔的口味，不过对于当初玩过MD版的玩家来说还可怀旧一番。

GBA■卡带（32M）■Starfish■钢铁帝国 form HOT·B■STG■2004年4月29日■1人■无对应周边■没有记忆功能

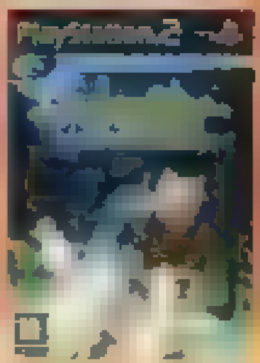
20 总分



黑暗度 ★★★★★★★★☆☆

虹吸战士：最后关头

画面 6　音效 6　系统 7



SOUL

如果以系列前两作的水准来期待本作，可能会对本作大失所望。因为本作最终强调的还是网络多人游戏模式，而单人游戏也是按照网络模式的玩法去玩的，这就导致本作的单人模式无论在剧情还是关卡等各方面都无法与系列前几作相比。系列作引以为傲的高难度性也消失殆尽，令系列老玩家感觉不到挑战性。如果之前从未接触本系列的话，建议还是去尝试吸收了《虹吸战士》成功要素的《脱狱潜龙》等新作。

沙罗

该系列原本在北美十分受欢迎，不过在国内似乎没有什么人气。与近期发售的其他同类型游戏相比，本作确实没有多少让人眼前一亮的卖点。在大部分的场景中，画面显得非常昏暗，令人难以辨认周围环境。人物创建系统比较失败，上百种的面部细节选择中，花了近10分钟也没能找到几种令人满意的样式。人物动作继承了前作，应该说算是非常丰富。在实际作战时候，也会有意思得多。

D·S

原本是在北美十分著名的动作游戏系列，如今却令人惋惜地衰落了。本作画面水准实属一般，不过场景还算比较庞大。人物动作似乎直接沿用了前作的制作成果。操作性还算不错，主视点和自动瞄准射击各有优势，同时照顾了高手和新手不同的操作水平。角色创建系统如同鸡肋，不管怎么调整都无法设定令人满意的人物形象。整体而言比起新秀《SOCOM：海豹突击队》还有很大差距。

PS2■DVD-ROM■SCEA■Syphon Filter：The Omega Strain■ACT■2004年5月4日■多人在线■对应网络功能■79KB

26 总分

热血推荐

热血度 ★★★★★★★★★★

超级机器人大战MX

画面 9　音效 8　系统 9

阿修罗

新作整体风格比较接近PS2上的第一作《IMPACT》。不过PP值、支援攻击等系统的引入使得整体难度下降了很多，非常适合新玩家。武器的数据部分显得有些复杂化，人物的能力参数虽然偏低，但是实际伤害值倒是很"赏心悦目"。新加入的角色都各有特色，而且无一例外都很强。大量的特写动画的确让战斗热血程度更高，能够中途取消战斗动画的设定也很好。读盘速度尚可，不过某些情况下有停顿现象。

沙罗

先不论这游戏把冷饭炒得有多香，光是新增加的类似《SD高达》那样的多层地图、复数攻击等系统，就已经值得大家一玩了。虽然画面看上去与《第二次α》无甚区别，但至少地图画面已经改成了即时效果，看上去也显得更加立体直观。值得表扬的是游戏的读盘速度，新增加的中途关闭战斗画面的功能也十分好用，画面切换速度奇快。但大部分的游戏音乐均来自《IMPACT》，比较令人失望

星夜

这次的作品以《机战IMPACT》和GBA上的《机战OG》为基础，同时又添加了不少新的系统，注目系统、双层地图、命中与必杀率的改造、DUBBLE ATTACK、一齐攻击等都给玩家带来全新的体验。另外地图画面进化为全3D，可以自由旋转放缩，选择自己合适的视角。战斗动画的效果进一步提升，更加真实与细致，这也是本作的卖点之一。不过本作的难度仍然较低，可能厂商更看重的是战斗的爽快感吧！

PS2■DVD-ROM■Banpresto■スーパーロボット大战MX■S·RPG■2004年5月27日■1人■对应《超级机器人大战》专用控制器■220KB

24分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金[illegible]

文：纯迦◆游戏时间：超过80小时

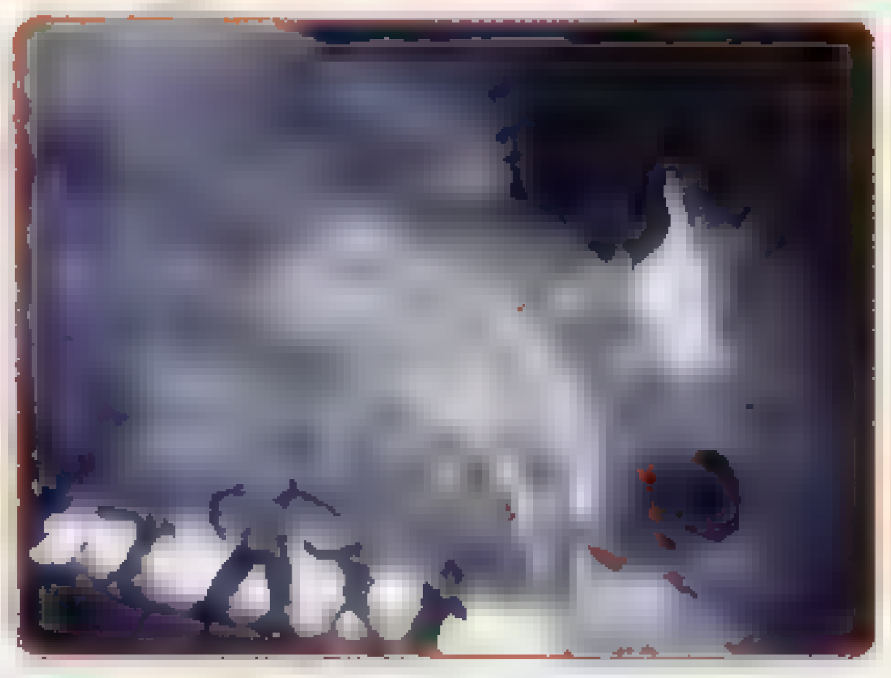
战国无双

PS2◆DVD ROM◆Koei◆ACT◆2004年2月11日◆1~2人◆对应Dolby Pro Logic Ⅱ、震动◆300KB以上◆6800日元

黄金眼评分 26

9 8

热血推荐



《三国志》和《信长的野望》，号称Koei（以下称“光荣”）的历史SLG双璧。在以中国三国时代为背景的《真·三国无双》大放异彩后，要求光荣推出以日本战国时代为背景的“无双”式游戏的呼声一浪高过一浪。终于，在2004年2月11日，光荣正式推出了《战国无双》。《战国无双》发售后不久，就已经突破百万大关。玩家和市场的反应，无疑就是游戏成功的最好证明！

从三国到战国

过去一提到光荣，大家就会立刻把这个名字和SLG挂起钩来。自从“《真·三国无双》系列”取得成功后，总有人以各种心理去揣测光荣在ACT这个它本不擅长的领域里能够走多远。当光荣于去年年末正式公布《战国无双》的消息后，“无双”FANS的呼声是最高的，因为他们并不指望、也并不在乎《战国无双》和《真·三国无双》有什么不同。当游戏入手后，我们才发现其实两者还是有很大差别的。

《战国无双》和《真·三国无双》比起来，最大的不同当然就是……时代背景从三国换成了战国——这是一句理所当然的废话。不过游戏毕竟是游戏，如果不在游戏性方面下功夫，就算时代背景不同也只会给人换汤不换药的感觉。

首先来看看两者的相似之处。《战国无双》的动作成分完全照搬“《真·三国无双》系列”，只是作出了细微的调整，如CHARGE攻击最高只能到C4（即□□□△）、增加完全无敌的紧急回避等等。武器和道具系统则是《真·三国无双2》的翻版，是在战场上随机取得的，最强武器和珍贵道具有特定的拿法。有“《真·三国无双》系列”打好的基础，《战国无双》想失败都难。

不可否认，《战国无双》的系统是建立在“《真·三国无双》系列”的基础上的，但创新之处也不能视而不见。本作中武将的成长就有明显的不同。在“《真·三国无双》系列”中玩家只需埋头苦练就可以将武将的各项能力练满，但在本作中不按一定的步骤去练的话，很有可能出现能力不能全满的情况。此外战场设定虽然和“《真·三国无双》系列”极为相似，同样有士气、胜利条件、剩余时间等等，但游戏创造性地加入了任务制的设定。游戏中一共收录了几百个任务，任务和任务之间都是一环扣一环的，某些任务还关系到宝物的出现或剧情的分支，可谓相当丰富。

在模式设置方面，设计者也用足了心思。在《战国无双》中同样可以创造新武将，但创造一个新武将后，玩家还得对新武将进行培训。培训中有无数迷你游戏等待着玩家，而整个培训过程就可以视为一个独立的游戏，相关的隐藏要素极为丰富。另一个全新的模式无限城则是对玩家水平的挑战。值得一提的是在奈落的终点还会遇到吕布，吕布出场时的BGM尤为震撼。

战国群雄绘卷

游戏发售前官方宣称《战国无双》将大力强化武将的个性，当时就担心此言的真正含义恐怕是出场角色不会太多。从实际情况来看，尽管牺牲了出场武将的数量，不过效果还是挺明显的。游戏中出场的15位角色无论是从造型还是技巧上来说都判若云泥，虽然只有15位角色，却丝毫不会给人匮乏的感觉。虽然每位角色的出招指令（姑且这么叫吧）没有什么变化，但对应的动作却完全不同。此外大部分角色都有自己的独特之处，像可以用“降落伞”在空中滑行的阿国、用火枪的杂贺孙市、背大炮的石川五右卫门更是给人留下了极为深刻的印象。

说到突出角色个性，《战国无双》的设计者们可谓绞尽脑汁。游戏中每位角色都有其作为象征的字，这个字在使用无双技时会出现在屏幕上。另外每位角色还各有一种代表物，这种代表物在过场动画和胜利画面时会飘过屏幕。明智光秀的代表物白羽毛和织田信长的代表物黑羽毛是出现频率最高的，有时还会同时出现，可谓相映成趣。设计者还为游戏配备了豪华声优阵容，其中包括绿川光（明智光秀、流川枫）和草尾毅（明智光秀、樱木花道）这对《篮球飞人》中的“活宝”。在所有声优中，当属说话最爱停上一停的织田信长（小杉十郎太）和一口关西腔的阿国（山崎和佳奈）给人印象最深。

就连纯属附庸的新武将，游戏也给予了足够的重视。不但有着专属的武器、动作、造型，剧本和关卡也和固有角色有较大差别，而该有的象征字、代表物一个不少。再加上本来就不差的造型，使得新武将的使用率大为增加。

不过本作中登场的15位角色，有将近一半都来自于织田家。而在日本战国时代赫赫有名的毛利家、北条家等势力无一人入选。如果要完整地表现出整个战国历史，那么战场恐怕全是“大众脸”了。因此设计者索性跳出框框，改为以武将为主线进行游戏，这样只要在关与关之间交代一下剧情就行了。但此次登场的角色虽然都非常有名，但生平经历却大不相同。设计者硬要统一为5大关，这样势必要为前田庆次、阿国这样的角色杜撰很多关卡。关卡既然是杜撰的，那么关卡中的事件自然也是杜撰的了。这样就很难让熟悉日本战国历史的玩家有投入感。这一点不能不说是一个遗憾。

展望新的无双

从目前来看，《战国无双》还未达到尽善尽美的地步。

和《真·三国无双》比起来，游戏最大的不同之处，在于武将成长和任务制。初玩《战国无双》时，很容易被任务制给急死：电脑总是不断列出各种任务要玩家去完成，于是玩家不得不在战场上东奔西走。其实这些任务都不是必须完成的，士气下降后玩家同样可以通过多杀敌人来弥补，任务其实只是方便玩家过关的提示，另外也关系到一些隐藏要素如分支、结局。但本作的武将成长改为和评价相关，过关后的各种评价关系到武将各种能力的成长。如果不多完成任务的话，就拿不到高评价。

除了培养能力外，技能点数也是必须的，技能点数同样与评价有关。比较要命的一点是，当角色的武勋值达到MAX后，所有的能力将停止成长，同时也得不到技能点数。而拿的评价越高，获得的武勋值也越多。也就是说：得到的评价越高，获得的技能点数和增长的能力同样会增多；但得到的评价越高，获得的武勋越多，留给玩家练能力的空间也就越少——这样就形成了矛盾。也许开发者本来就不希望让玩家把每个角色都练满，但适得其反，造成的结果是玩家为了把每个角色练满，就不得不采用极端枯燥的方法，浪费了大量时间。由此可见，任务制其实并不是游戏的缺点，任务制和能力成长联系起来才是游戏的缺点。这一点，希望能够在下一代进行改进。

第一作突破百万，《战国无双》已经开了一个好头。《战国无双》系列化几乎已是板上钉钉的事实，就算光荣推出类似《战国无双 猛将传》的资料片都不会让人感到惊奇。现在的光荣手上握有一手好牌，就看要打哪一张了。究竟是《真·三国无双4》，还是《战国无双2》或《战国无双 猛将传》，甚至是《战国无双 帝国》？让我们拭目以待！

©2004KOEI Co.,Ltd. All rights reserved.

文：卡伦

此情可待成追忆

游戏历史上的名场面赏析 Vol.2

黎明时的分离

出处：《最终幻想 X》
地点：飞空艇之顶

暗云散尽，旭日初升。

在高过云层的斯彼拉的夜空下，我在飞空艇的顶部处开始了最后的异界送。

而在不久前，那位我自小便非常敬仰的人已经在辛体内的扎那尔港多变为了永远的幻影。

"继续吧。"当时的他看着我轻轻点了点头，示意我不要让舞蹈停下来，沉声说道，"这样，就好了。"

他慢慢环视着曾与自己出生入死的同伴们，嘴角浮现出一丝淡淡的笑容，在众人的注视中向着另一侧缓缓走去。

"我等这一刻，已经等了十年了。"

当经过挚友之子的身旁时，奥隆淡淡说道。

"从今以后，就是你们的时代了。"

在其说完这句话后，无数幻光虫环绕着飞向幽暗的天空，而后四散而去。直至此刻，我依然无法忘记不久前发生的这一幕情景。在以一个灵体的形态"生存"了十年后，他也终于完成了挚友的委托从而可以安心地回到那个世界了。

这是一件值得高兴的事情。所以，我不能哭。

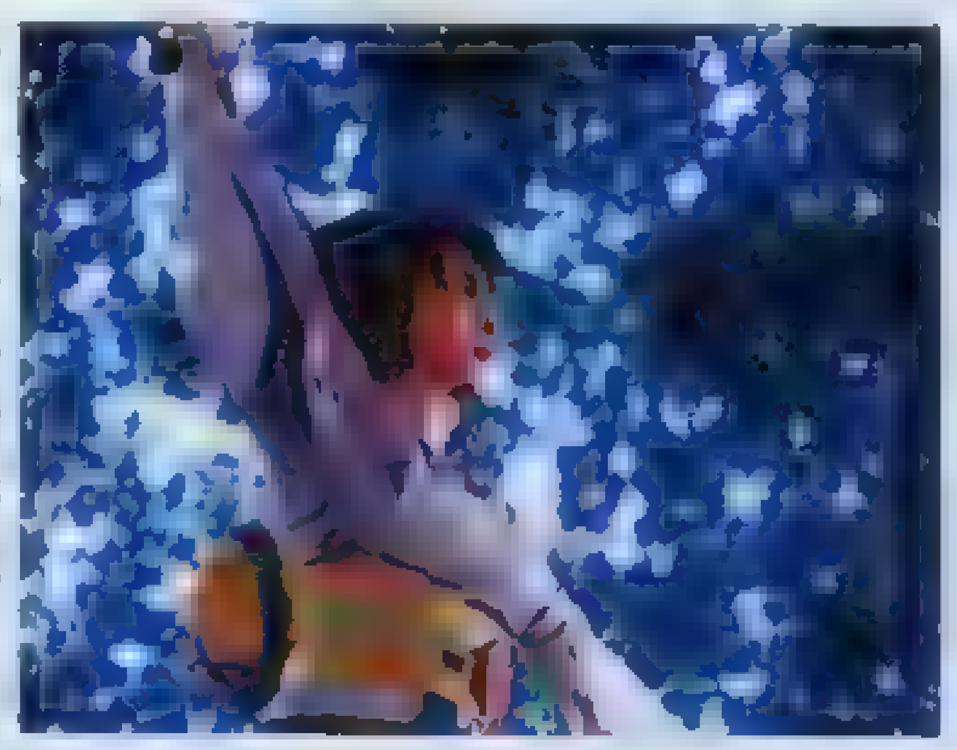
我紧紧咬着自己的下唇，泪水在眼眶中不住地打着转，但舞姿却始终没有停下。这是我的使命，不止是为了饱受了千年之苦的斯彼拉的人民，更是为了死去的父亲，为了想真正进入长眠的祈之子，以及为了以自己的生命帮助我击败辛的召唤兽们。

希瓦消失了，巴哈姆特消失了，依夫里特消失了，不久之前便已死去的所有召唤兽们纷纷再度自空出现向我作着最后的告别，而后平静地化为原始的玛娜进入异界中。

而最后消失的，是辛。

又或者，说是艾本·菲更适合一点吧。

这位千年前扎那尔港多的最高领袖所操纵出的最终召唤兽已经带给了斯彼拉的人们千年的恶梦，如今，也该到他和它进入完全的沉睡的时候了。



辛瞬间飞散，化为无数的幻光虫漂浮在夜空间，抬眼望去，天空上波光荡漾，看起来那就仿佛是夜晚中的海洋一般。整个斯彼拉都能够看到这亘古未见的景观。而虽然无法亲眼看见，但我却清楚地知道，现在所有的人都静静地在仰望长空，目睹着这将令他们回复永远都欢乐宁静的那一刻。

那是斯彼拉人梦寐以求的——永远的那基节。

可是……我呢？

祈之子们消失了，灵峰上的他们渐渐变为了一尊尊石像，而梦之水泡也缓缓浮向高空。在一千年前，为了逃离贝贝鲁的威胁，除一人之外，扎那尔港多人全体自杀于灵峰上成为了祈之子，并与艾本·菲一同将扎那尔港多复制于心灵领域（异界）中。但这也同时造成了辛对贝贝鲁，也可以说是斯彼拉长达千年的惩罚。不过，现在的他们早已原谅了自己的敌人，心甘情愿放弃了那甜美的梦境而即将沉入永恒的长眠中。

但是，在那无数个头像中，我却一眼便看到了那一副熟悉的面孔……

当发现自己幻光虫自自己身内缓缓飞出时，虽然在一瞬间面露惊愕神情，但早有觉悟的他还是很快便接受了这残酷的现实。

"我……该走了。"他双手叉腰，强作笑容对我说道。

不要走……

我在心中拼命喊着这句话，但此时此刻却不知为何怎么也说不出来，只是不住用力地摇着头。

"恐怕不能带你去扎那尔港多了，抱歉啊。"

他回头又看了我一眼，好像在逃避什么似的，径直向前走去。

"再见了……"

不要走……

"喂，以后还能再见面的吧？对不对？"琉库不甘心地问道。

他没有回答，依然头也不回地向前走去，走向飞空艇的尽头。

初遇时他脸上那困惑的表情；鲁卡城欢快的口哨声；那一声高过一声的欢笑，以及……幻光河中那一幕让我永远都无法忘怀的情景……

这些，都要成为永远的回忆了吗？

不要……走！

"尤娜、"

在基马利吃惊的喊声中，我甩开一切向着他的方向飞奔过去，而他在面露惊讶之色的同时也下意识地向我伸出了双臂。可是，我却并未能扑到他怀中与其相拥在一起。

而是，径直穿过他的身体摔倒在了地上……

"从今以后……就是你们的时代了。"

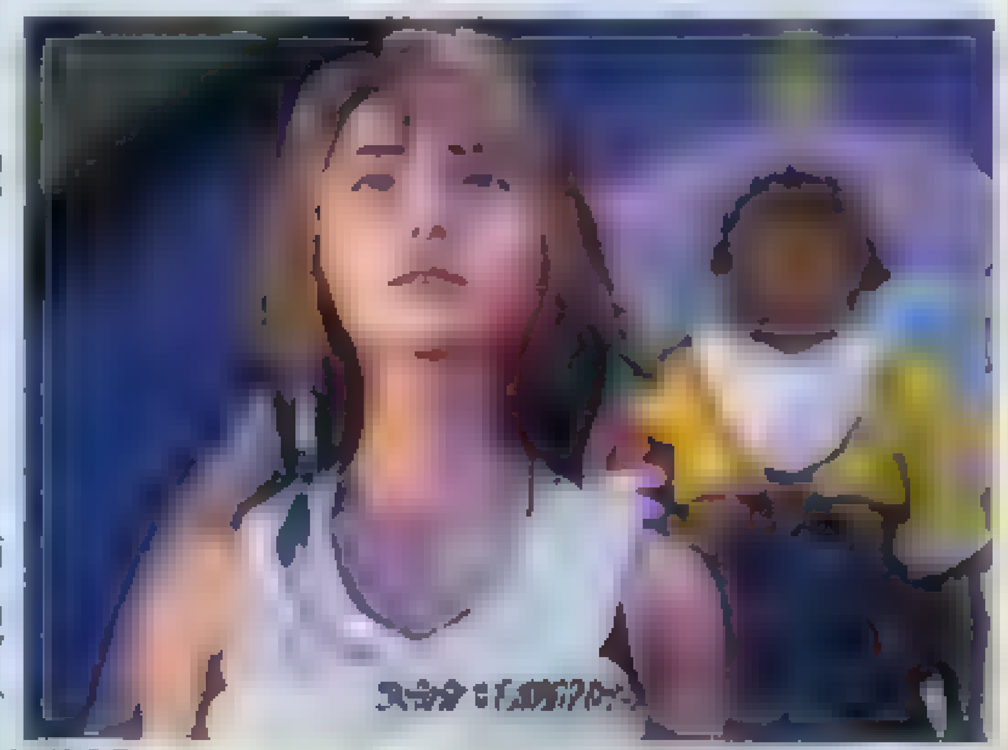
没有最爱的人存在的……我的时代吗？

所有斯彼拉人都已经摆脱了辛的死亡威胁而重新获得幸福快乐的时代，那么……我呢？

没有他存在的世界，又有何快乐可言呢？

他哭了。那低声但却痛苦的抽泣传入了我的耳中，而那同时，自地上漂浮而出渐渐幻化消逝的幻光虫，也缓缓滑过了我的双眼。

我背对着他，慢慢站起身来，将目光投向了飞空艇下那被初升的朝阳染为淡红的云层。



"……谢谢……"

这就是我此时，惟一能说出的话语……

而虽然无法看见身后的景象，但我知道他已走到了我的身边。

尽管他的身体已透明可见，尽管旋转飘舞的幻光虫告诉我命运无法改变，但我依然能清楚地感觉到那坚实的双臂自身后轻轻将我拥入怀中，脸深深地埋入我的发间。

我默默地闭上眼睛，体会着那也许永远再也无法体会到的温暖。

这一刻究竟持续了多久？也许在别人眼中那只是一瞬间，但为何我却感觉那便是永远？

他的双臂松开了……

他的身体穿过了我而走向了飞空艇的另一边……

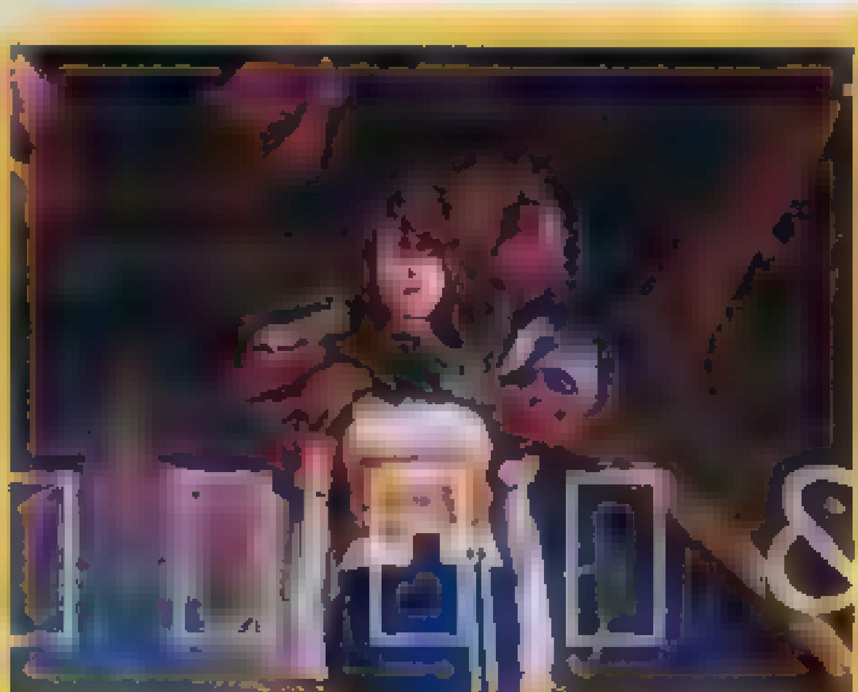
我望着他远去的背影，嘴角勉强挤出一丝笑容，他不会希望看到我哭泣的样子，我清楚地知道这一点，可此刻的我却再也无法遏制住泪水突破泪腺。

他加快了脚步，渐渐地变为了奔跑的样子，但在我的眼中就如同慢动作一般，我目不转睛地盯着他的背影，想将他的每一个动作都深深铭刻于自己的记忆中，直到他纵身跃下飞空艇的那一刻一直都是如此。

他的身体渐渐消失于朝阳与云雾间，就如同与天空融为一体般幻化散去。

再见了，自异界而来的客人；再见了，了不起的闪电球手；再见了，教会我吹口哨的人；再见了，我最信赖的守护者。

再见了，我最爱的人……



作为《最终幻想》这个品牌在PS2上的初次登场亮相，就如同当年首次出现于次世代机上的《最终幻想VII》一样，十代也没有辜负人们对他的期望，甚至可以说，要远远超出之前众人的想像。无论是画面、人物、系统还是其他方面，我们都很少能听到有针对这部作品发出的下滑声音，而作为RPG灵魂的剧情部分更是受到了玩家的绝大好评。

www.plumbook.cn

通过来信以及网上的各种意见可以看出，虽然不同人心目中本作的名场面各有所异，但众多人还是将目光聚焦到了两个地方——夜中的幻光河，以及最后那令人黯然神伤的离别。而在其中，笔者最终还是选择了后者，追根究底，还是由于那份淡淡的忧伤之情和东方人特有的含蓄手法深深地打动了我。

相信年纪稍微大一点的朋友在当初看到这一幕的同时，都应该会联想到《人鬼情未了》这部著名电影结尾处萨姆与米莉那深情的一吻。不过与其相比，也许是由于文化差异的缘故吧，我还是更欣赏SQUARE采取的手法。虽然尤娜与泰达之间只有过两个字的交流，但这两字却远胜于万语千言，也令人回味无穷。相比之下，美版的“我爱你”这三个字就让人怎么看怎么别扭了，中西方的文化果然还是存在差异的啊……

樱花色的爱情

出处：《樱大战4 恋爱吧，少女》
地点：上野公园

“不论日后的光阴岁月，趁热情尚未冷却之际，趁朱唇尚未褪色之际，生命苦短，恋爱吧、少女……”

在大久保长安事件完结后，帝都终于迎来了真正的和平。辞去总司令职位的米田提着酒壶一面慢慢唱着歌，一面漫步在上野公园内，脸上也因为醉意而变得通红。这么多年来，这大概是他第一次完全没有顾虑的醉酒吧。

此时，微风轻轻吹拂着树上的那片粉红色的花海，片片花瓣缓缓飘落，空气中洋溢着那淡淡的花香。在公园的那条小小的过道上。米田停下了脚步，将目光投向上坡下，静静地注视着帝都那幕安详宁静的景象。

渐渐的，仿佛有一连串的脚步声传入他的耳中，米田循声望去，而映入眼中的，是十三个熟悉的身影……

樱、玛丽亚、堇、艾莉嘉、花火、古妮西露……帝都花组和巴黎花组的少女们正缓缓向这边跑来，脸上都洋溢着幸福的笑容。当看到擦身而过的她们聚集在大神身旁有说有笑时，米田的脸上也露出了会心的笑容。

面前的幻象渐渐淡去，仿佛是感应到了什么似的，米田将目光转向了樱树那边。伫立在树下微笑着看着他的，是自己最怀念的那三位朋友的幻影。

当一切都在自己眼前消失时，米田笑着摇了摇头，将酒壶搭在肩上，摇摇晃晃地向着道路另一旁走去。

如梦似幻，一切都随风飘散，最后留下的，依然是上野公园内那随风轻轻飘落的花瓣。

“花有开时，亦有谢时……。樱大战，亦是如此吧……”

在已辞去总司令一职的米田一基微笑着说出这句话后，片尾曲《如花，似你》的美妙旋律也回荡在每位玩家的心中。闭上眼睛，静静回味着过去的岁月，那令人回味的往事有如电影般一幕幕浮现在眼前。

“请问……你是大神少尉吗？我叫真宫寺樱。”

“我现在是帝剧的TOP STAR！光采照人呢！”

“艾利丝不是小孩子，大神哥哥……讨厌！”

“那么，队长，现在开始对练吧。”

“我是来自帝击·花屋敷支部的李红兰，自今日起转属银座总部。”

“失职的你没有资格做花组的队长！”

“早就听说日本男子既不懂礼仪，又轻浮差劲，看来果然是这样嘛。”

“与人分别……原来是这么难受的事情……”

“神啊，请赐予我奇迹……赐予能让我帮助大家的力量……”

“好，从今天起，你就是巴露来娜家的佣人了。”

“那个……我……我想成为一郎的新娘……”

“我…我…我想……活下去！！”

“大神一郎，其实你是比我还要厉害的盗贼啊。因为……你偷走了我的心……”

记得当《樱大战4》的消息初公开时，几乎所有人都对其仅有一张GD－ROM的容量感到吃惊，因为这看来无论如何也无法描绘出13位女孩和大神的故事。但当大家真正将游戏放入主机后才发现，广井王子本来就没打算让每位女孩和大神再有什么新的进展。圆梦——这才是《樱大战4》的真正主题。

“《樱大战4》……从我个人角度来说，只有玩过前三代之后再去体验，才会有至高感受。”广井王子如此说道。

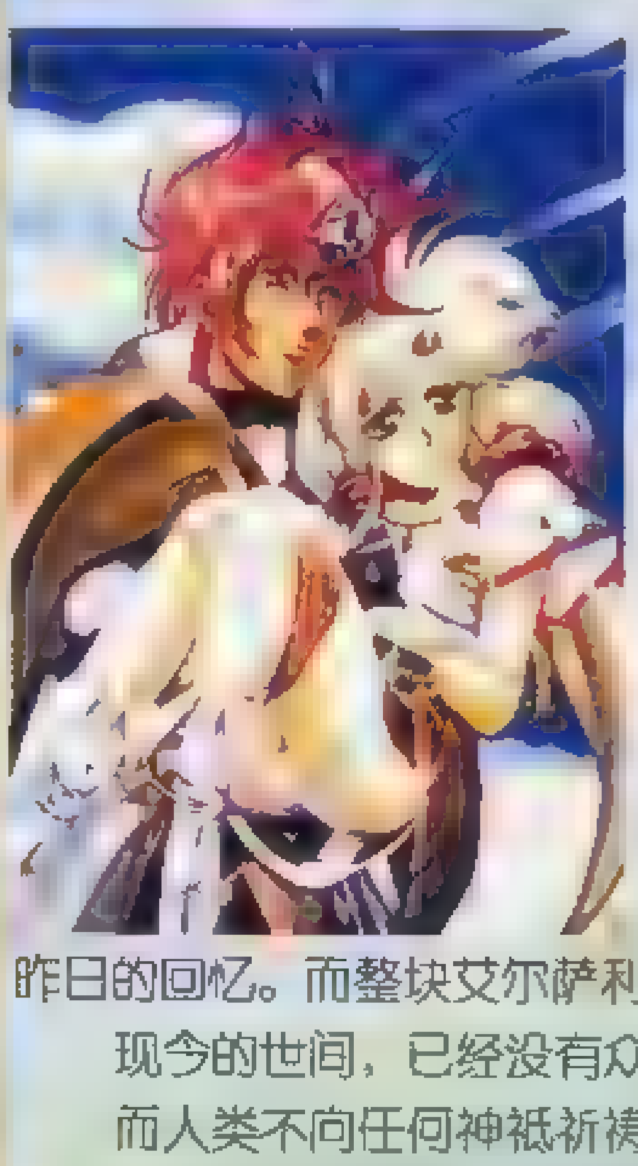
如果把前几作比喻成TV版动画的话，那么四代便是剧场版，虽然时间短暂，但却将一切欢笑、流泪、浪漫与辛酸体现得淋漓尽致。

不要理会那完全就是为了凑数才会出现的敌人；不要理会那比前三代还要简单直观的剧情；不要理会故事中那众多的不合理……因为对于真正的《樱大战》FANS来说，只要有和自己“特别的人”的那一个结局就足够了……

如歌、如梦，似真、似幻。纵然已经历数年，但那份回忆却将永刻心田。在那一天，我们默默地在心底向曾给过我们无数快乐的《樱大战》说了一声再见，不知与《樱大战V》推出之时，又是否能让我们感受到那份久违的感动呢？

梦想与爱情

出处：《梦幻模拟战Ⅱ》
地点：不知名的孤儿院前



剑有两柄，一为圣，一为魔。

世有两色，一为正，一为邪。

圣剑兰古利萨，持有其者轻轻挥舞即可铲妖除魔荡尽世间一切罪恶。

魔剑阿鲁哈萨特，握于手中高高举起便能统率万军令魔族君临世界。

艾尔文慢慢走在战后荒芜的大地上，而那两柄剑就别在其左右腰间。

圣剑与魔剑。

雷卡尔特帝国皇帝贝伦哈尔特、暗之王子伯赞鲁、光之女神露茜莉丝，以及自古以来便一直维护人世间秩序的光辉的末裔在这两柄剑下都化为了昨日的回忆。而整块艾尔萨利亚大陆也已完全掌握于艾尔文的手中。

现今的世间，已经没有众神的存在了。

而人类不向任何神祇祈祷，纯粹凭借自己力量治世的新时代也自此开始。

不久之前的登基大典时，在数十万臣民的欢呼声中，他将那顶闪耀着黄金之色的王冠慢慢戴在头上。但在那数十万人中，无论他如何寻找，也没有发现自己最希望看到的那个女孩的身影。

“……艾尔文，虽然你赢了，但这世界现今依然处于混乱中，如果你不作些什么的话，那就不能算是真正的胜利……”当看到自己信仰的光之女神也死于恋人的剑下时，名为莉安娜的少女忧怨地说道，“再见了，艾尔文……我会去寻找自己能够做的事情。以后……不会再见面了……”

不知怎的，这句话又一次回荡在艾尔文的脑中。而在不知不觉间，自己也已来到了那个正处于重建中的都市。

“去这个地方吧，有传闻说在那里曾经看到过她。”

虽然自己在天界的那次战斗之后就从来没有提到过那个名字，但最亲密的挚友——被后世称为“史上最伟大的魔法师”的那个青年还是告诉了他这个信息。

在经过了魔族的蹂躏后，这个城市已变得和废墟毫无二致。而由于人员不够的缘故，艾尔文也无法将士兵派到全国各地进行重建工作，只能通过各种政策支持和资源调动来帮助他们。不过从街上的情况看来，人们的脸上已经看不到以前的那种迷惘与恐慌的神情了。但在城市的各处，艾尔文依然看到了许多人跪在地上向那已不存在的女神祈

3DM-SMV
www.plumbook.cn

祷的样子。

想要他们完全改变这种只知道依赖别人的心理……大概还需要很长的一段时间吧……

突然间，不远处传来的欢笑声打断了他的思绪。好像是被什么东西引导似的，他循着笑声来到了一所破旧的孤儿院前。虽然说是孤儿院，但由于四周的墙壁基本上已完全不存在的缘故，所以在外面可以清楚地看到里面的样子。而在那里，艾尔文也终于明白吸引自己的事物究竟是什么了。

在房间里陪几个孩子玩耍的，是那个自己一直魂牵梦萦的身影……

正当其看得出神之时，旁边传来的话语将其带回到了现实中。

“你认识那个女孩吗？”一位老奶奶问道，不等艾尔文回答，她便自顾自的说道，“当我们因为家园被毁手足无措时，多亏了她的鼓励，才能让镇上的人重新振作起来。也正是因为她，我们才会对未来再度充满信心啊。大家都说，她就是露茜莉丝女神派来的使者呢。”

听完这番话后，艾尔文将目光重新投回到莉安娜身上。而在此时，屋里的那位女孩似乎也觉察到了什么，扭头向这边看来。当两人视线接触的那一瞬间，莉安娜完全呆住了。

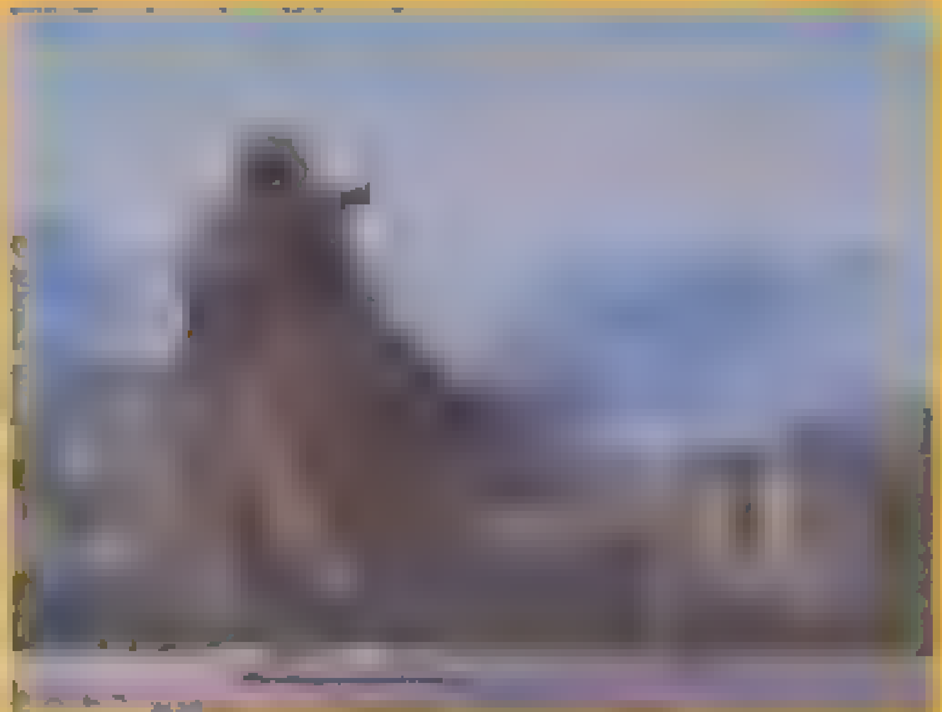
“……艾尔文……”她望着自己的恋人，喃喃说道。

虽然相隔的距离只有短短的几米，但两人几乎是在同时感到这段距离是如此遥远。相视无语，但那交汇的目光却传递着万语千言。

在将挚爱少女的身影深深印在脑海中后，艾尔文缓缓转身，向着来时的方向慢慢走去。而当那个背影完全在自己视线中消失时，莉安娜再也无法控制住自己的感情，跪地掩面痛哭起来。孩子们手足无措地聚集在她身边，不知这个和蔼可亲的姐姐为何会突然间如此悲伤。

已经……再也无法回到过去了……

虽然说对于国内的玩家来说，也许对于MD上的《梦幻模拟战II》更有感情一些，但谁也无法否认，其强化版本《Der》才是系列中最高之作。多线式剧情虽非其首创，但《Der》却将这一系统发挥到了极致，甚至直到今天还没有几个游戏可以与其相比。更令人赞叹的是，无论是光明、黑暗，还是帝国、霸者等路线的剧情都足以拿出来单独做一个游戏。而在其中最吸引玩家的，毫无疑问是霸者路线。



以上笔者所描述的，便是霸者（A）路线最终战时未杀死莉安娜的结局。在天界打倒光之女神露茜莉丝后，妨碍艾尔文统一大陆的障碍已经被全部消除。而他也终于能够实现自己的理想——创造一个没有战争，人人都安居乐业的崭新的世界。

他成功了，在其治世期间，艾尔萨利亚大陆迎来了前所未有的黄金时代，而霸王艾尔文之名及其统一大陆的功绩被后世传颂至今。但没有人知道，在王座之上掌握天下大事的那位红发青年，心中却始终无法忘记一位少女的笑颜。

人没有牺牲的话就什么也得不到，为了得到什么东西，就需要付出同等的代价。

艾尔文得到了整个世界，但却永远失去了挚爱。如果时光能够倒流的话，那他是否会做出不一样的选择呢？

这是个永远不可能知道答案的问题……

巴拉德斯大屠杀

出处：《皇家骑士团 2》
地点：风雨中的巴拉德斯镇

“战争有什么用呢？战争只会带来憎恶……”老人慢慢摇着头，叹了口气说道：“我们如果照那些人的话去做，至少还能得到食物……更不必被卷进战争里！如果你们轻举妄动，我们好不容易得来的平静就会被破坏……我不管什么解放军不解放军，都是一路货色！我们只想过我们自己的日子……我的儿子过去也说过和你相同的话……但他在半年前的战斗中死了！你们能把他还给我吗？”

脾气火爆的维斯早就按捺不住，冲上去和他吵了起来。而德尼姆站在两人身旁，一句话也说不出来。他原以为当自己将巴拉德斯镇的这些奴隶解救出来后，这个小镇一定是一副欢声雷动的样子，但令他意想不到的是，原来对方压根就不希望被解放，自己的举动招致的却是他们一片怨言。

在争吵声中，德尼姆跟随隆威公爵最信赖的骑士伦纳德一同走出了房间。但当听到伦纳德说出下面的这句话时，德尼姆全身的血液在一瞬间凝固了。

“仔细听着……你们的下一个任务，是杀光镇上所有的人。”

德尼姆张大了嘴巴，几乎不敢相信自己的耳朵。

“……然后，就当成是一场事故来处理吧……这是隆威大人的命令……”

“为、为什么！为什么我们要对自己的同胞下手？为什么！”

伦纳德叹了口气，将隆威公爵所讲的告诉了他。

“我清楚那些人，就算有解放军撑腰，他们也还是不会卖命的。如果他们不愿意参加解放军，那你就伪装成加吉斯坦军队将他们全部杀死。……伦纳德，理解我吧，为了击败加吉斯坦人，瓦尔斯塔人必须更团结才行，而‘加吉斯坦军队’对巴拉姆斯的屠杀这一消息传出后便会令其他地区的人都来投靠我们。而反政府武装也会把这看作一个联合并增援我们对抗加吉斯坦的时机，巴尔巴托斯必须把他的部队分成两半来同时对抗解放军和反政府武装！这样，我们打赢战争的希望就大了。”

当听完这番话后，德尼姆在一瞬间突然变得混乱一片。正义与邪恶，光明与黑暗，这些自小便在脑中根深蒂固的真理一下子变得模糊了起来。

“遵照公爵的命令去做吧……这是为了瓦尔斯塔的明天……”

“……我明白了。”德尼姆垂着头，声音小得几乎连自己都无法听见，“为了瓦尔斯塔的明天……”

暴雨将地上的血水漫延到四面八方，德尼姆所立足的地面顷刻间化为了红色的海洋。他执剑站在风雨中，默默地注视着地上横七竖八的尸体。

“等着，德尼姆。你一定要活着，活到我杀了你的那一天为止！”

维斯走了，当知道德尼姆的选择后，他抛下这句话，愤怒地离开了并肩作战数年的朋友。

德尼姆摇了摇头，他没有转身，低声问道“你认为我的选择是对的吗？姐姐。”

一直静静站在他身后几步处的卡秋娅慢慢走到他的身边，犹豫了一下，说道：“我不知道……不过，我会和你在一起的……”

“是吗……”听到这句话后，他抬起了头，闭上眼睛，任雨水浇打着自己的面庞。

“雨下得真大……”

杀或不杀，这是《皇家骑士团2》中第一个剧情分支选项，在此之间，我们几乎没有看到过有什么日式游戏涉及到如此深刻的选择，而这，也直接预示着主角德尼姆之后的宿命。在游戏进行到上述这一刻时，看着屏幕上持剑站立在血泊中的德尼姆，浮现于我脑中的，却是《银河英雄传说》中的威斯塔朗特事件。

在参谋奥贝斯坦的建议下，黄金狮子莱因哈特为了令内战早日结束，没有派军阻止贵族军以核弹攻击威斯塔朗特行星的行动，而是默默地坐视200万人在那团黑色的蘑菇云后变为亡灵。此后，他们将拍摄下来的影像传送至帝国的每一个角落，从而令各地都引发了相当大的愤怒与震撼，而民心也加速地自贵族所控制的旧体制中脱离而投向莱因哈特这一方。帝国内战之所以能够比预计的早得多地终结，后世的史学家无一不将威斯塔朗特事件视为最重要的环节，如果战况持续下去的话，那伤亡者的人数肯定要远远超过200万这个数字，因此他们纷纷都对皇帝的坚决果断大加赞扬。

而在现实历史的长河中，类似于这样的事件发生的次数又何止千万？

1940年11月14日，法西斯德国旨在炸毁英国考文垂的“月光奏鸣曲”计划正式启动，自那一日开始直至1941年4月，德军对考文垂进行了数次疯狂的轰炸，导致这个二战期间英国最大的军需工业中心的地面设施基本被完全摧毁，5万所房屋化为灰烬，人口高达25万人的这个繁荣城市变为了真正意义上的“死城”。在整个二战期间，考文垂是英国遭受轰炸最惨重的城市，而考文垂在英文中也自此成为了“极度毁灭”的同义词。

但实际上，就在“月光奏鸣曲”将启动的两天前，英军就已截获并破译了德

www.plumbook.cn

军的密码而得知了这一计划，如果他们及时采取应急疏散和防御措施，考文垂市不会有太大危险。但这样的话，德军便很有可能怀疑自己的密码系统已被破译，从而改用其他密码，如此一来，英军所掌握的破译方法便将彻底失去作用。

在经过了苦苦思索后，丘吉尔首相作出了一个痛苦的决定——牺牲考文垂，以及他的25万人民来保住那被称为“超级机密”的密码破译手段。

这是为了整场战争……

翻开任何一本军事教材，在提到这件事的时候，史学界和军事学家们全都众口一辞地对丘吉尔的选择表示了赞许和认可。因为被保住的“超级机密”确实在之后的战局中起了关键性的作用。不列颠之战、阿拉曼之战、大西洋海战，诺曼底登陆战，以及解放法国北部的地面战等众多作战行动的背后都有着它不可磨灭的功劳，而艾森豪威尔将军也认为它挽救了成千上万名英美士兵的性命。我们甚至可以说，这一选择直接关系到了二战最后的胜败走向。从这个意义上来说，大概许多人都会认为丘吉尔作出的是一个无比英明的决定吧。

除了考文垂的无数亡灵……

人的生命价值能以数量而衡量吗？以少数人的牺牲换来多数人生存的行为又是否值得称赞呢？

这个问题已经被争论了数百年，但直到如今依然没有人能对其作出定论，这是两种价值观的碰撞，而我们根本无法从中判断两者孰为对，孰为错……

莱因哈特一手开创了罗严克拉姆王朝的盛世，但他却永远无法逃离威斯塔朗特事件在其心中造成的阴影及创伤。

结束了海格娜战争的德尼娜成为了沃里利亚的新王，但却在加冕仪式上被瓦尔斯塔的暗杀者枪杀于大殿中。

两人都堪称为当世枭雄，但在作者的笔下却都有着悲惨哀伤的宿命。这，大概也表达出了田中芳树和松野泰己所持的某种共同的价值观吧。

但是，那也只不过是这世间无数种可称为正确的价值观的一种而已啊……

闪耀在蒸汽炮上的淡红色光翼

出处：《格兰蒂亚》
地点：移动军事要塞“J”

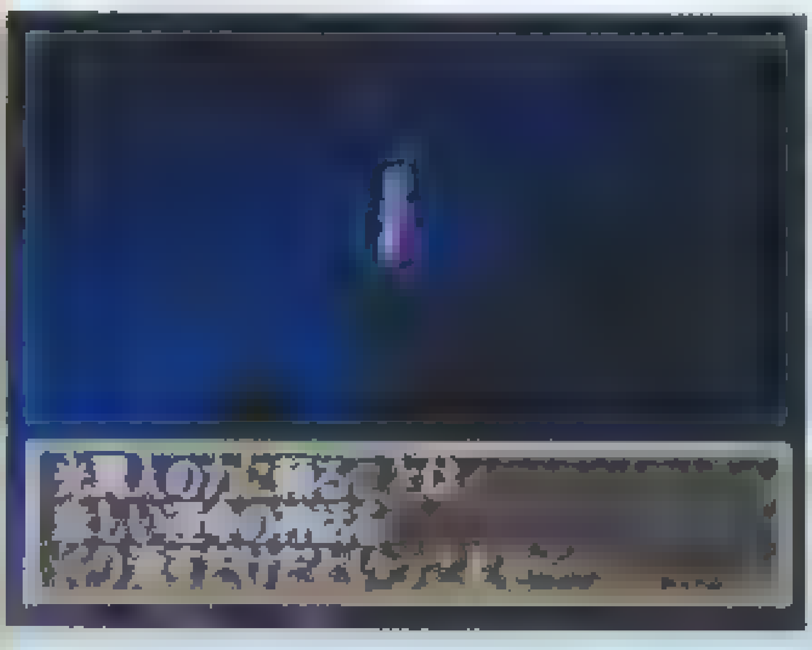
代号：01025
作战时间：14：00
作战名：大地に満つるその

这场战斗，关系到所有生命的未来……

也关系到，他的未来……

在得到精灵石后，进化完成的破坏神盖亚凭借石之力重现人间，并以其恐怖的力量展开了对整个世界狂风暴雨般的侵袭。天地间瞬时漆黑一片。无数巨大触手将一个个城镇导向毁灭，而一尊尊石像便是那里曾有生命存在过的证据，这一切的一切，就仿佛是数千年前安哲罗文明死亡的重演。

数万年前光翼人以自己的生命使盖亚进入了长眠，而现在，世界上只剩下了两个光翼人的后裔。菲娜……和我。



虽然杰斯汀曾说过我们可以开创一个崭新的未来，虽然妹妹与他在吉鲁巴顿所展现出的关怀之力曾令我萌生出希望。但我清楚地知道，能改变这个世界的，并不是我……

“已经没有什么追寻梦想的时间了，我们必须按照原定的计划行事，除此之外别无他路。我们每个人都罪孽深重，这世界本就充满了罪恶，玲，你背上那光翼人的力量也是罪的象征啊。将力量交给我吧，你和菲娜的力量！”

直到这时，那个人还是坚持自己的信念呢。虽然这样……但我……

思绪结束了，我将目光投向那幽暗的天空。

无数的星星像璀璨的宝石嵌在青色的天幕上。我伫立在高高的蒸汽炮炮台上环顾四周，想要将视线所及的一切都保留在短暂的记忆中。

对于我来说，这是最后能看到的景象了……

不远处逐渐传来隆隆的轰鸣声，继而带起的是颠倒天地的震动。巨大的黑影自远而近慢慢蠕动，无数条触手扭曲在天空。

我闭上眼睛，双臂轻轻抬起。漆黑的夜空下，只有背后的那对光翼，微弱地，但是确实地，散发出淡红色的光芒。

那个人曾说过这红色的光翼是罪恶的象征，但我现在却要感谢这‘罪恶’。因为，这时只有它能够暂时延缓盖亚的进化，只有它能够为拯救世界争取一点时间，只有它能够……保护你，将军……

蒸汽炮的炮击正如预料般对盖亚毫无作用。那么，该是我的时刻了。

炮口徐徐降下，黑夜中淡红光翼闪亮，巨型昆虫似的盖亚血盆大口缓缓张开。

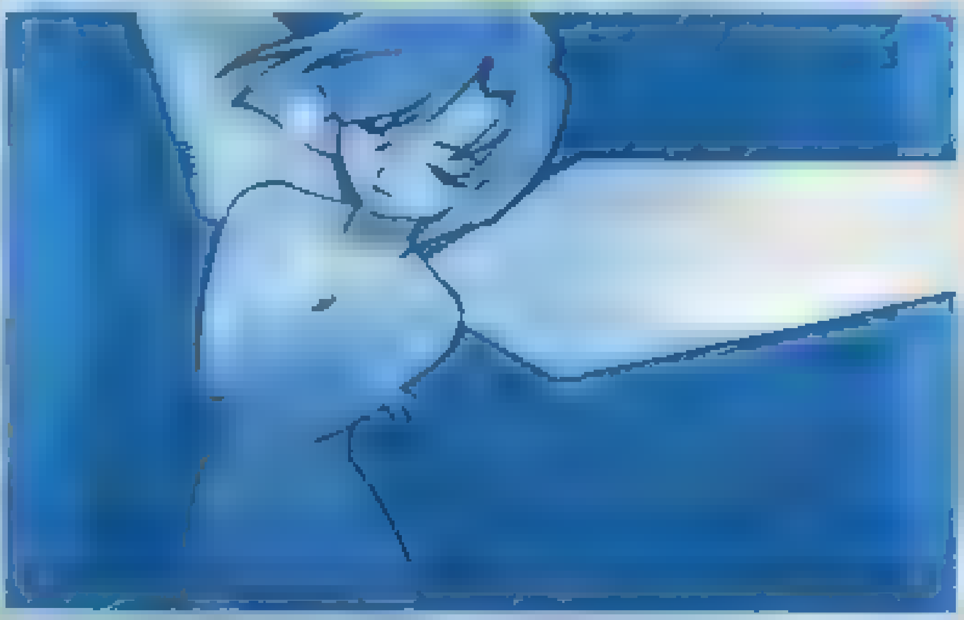
光翼究竟为何而生？光翼人究竟为何而存在？为了战斗？为了成为盖亚的封印？不，淡红色的光翼力量来自于关怀，来自于为了守护他人的那种坚定的信念！我没有这种力量，但我知道拥有这种力量的人。菲娜，还有杰斯汀，是你们啊。

安哲罗文明之所以毁灭，是因为世人迷信于精灵石的力量所带来的欲望。而现在过于依赖光翼人的力量只会使悲剧再度重演。过去数万年的命运之轮只是重复着悲伤，世界上的所有生命啊，请不要再让这悲伤成为永久的循环。我们所面对的并不只是单一的未来，请用你们的力量解开这命运之锁，开辟新的道路，去创造一个纯洁崭新的世界！

数分钟前，我通过要塞的控制室将这些心愿告诉了整个世界。但比起这些来，我更在乎的，却是最后鼓起勇气对那个人说的那句一直深深埋藏在心底的话语。

当光翼被人歧视，我低声抽泣时，是他安慰我赞美我有一双美丽的翅膀。

当巴鲁全图用我来解开高雷姆封印，我痛苦难当时，是他挺身将我救了下来。



他是我的将军，是所有加拉鲁士兵心目中的英雄，也是我的英雄，但并非仅此而已。所以……

“请认真听我最后一句话好吗？我……比世界上的任何人……都……爱你……”

吞噬、光翼之力、发射、大爆炸、沉寂，一切归于沉寂……

毫不夸张的说，这是我游戏生涯中印象最深的一幕情景。直到现在我依然无法忘记那一刻带给我的震撼与悲伤。

当看到玲以自己的生命阻止了盖亚的前进步伐时，我几乎想把手柄扔了。如果不是心中还暂存着一丝希望的话，也许我真的无法将这个游戏继续下去，幸好，奇迹最后还是发生了。

看着结局时那红色的光翼在山崖旁渐渐幻化成形，看着在盖亚化成的大树下拥抱在一起的缪林和玲，就在那一瞬间，我似乎感觉到闪耀的精灵和幸福同样遍布在我的身旁。

在此，请允许卡伦以这篇小小的名场面赏析，纪念那位我在虚拟世界中最喜欢的女孩吧。

后记 Vol.2

上次的《名场面 Vol.1》得到了不少朋友的支持及鼓励，并且也有很多朋友通过邮件、短信等方式说出了自己心目中的名场面，如这次的《最终幻想X》、《樱大战4》和《皇家骑士团2》便是我从读者来信中选出的，在此先向各位表示一下自己的谢意吧（^_^）。

至于其他来信的朋友也请不要着急，因为我已经将那些你心目中的名场面都进行了记录，也许就是在下一次，你就会看到那幕曾令你感动落泪的场面以文字的形式再度出现在你面前。

因此，Vol.3，敬请期待！

to be continued

www.plumbook.cn

文：猫太＆全体编辑

六一节特辑——当年我们玩什么

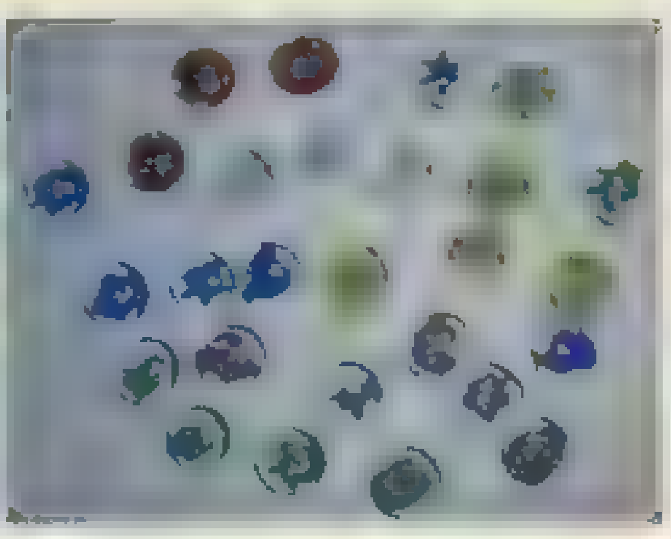
特别企划

回想当年，我们喜欢光着脚丫走在铺满灰尘的泥土上玩捉迷藏，喜欢在雨后的积水中弄得全身湿透，喜欢爬上高大的树上捉奇怪的昆虫……人，毕竟要长大，而性格和思想也会随着年龄的增加而逐渐成熟。现在看到面前的泥土，也许你会怕弄脏了自己心爱的新鞋而觉得讨厌；碰到一堆堆的积水，或许你会选择另外一条更远的路绕过去；遇到奇怪的昆虫，可能你的第一反应就是大喊一声然后逃到老远的地方。可能你会对过去所做的一切觉得可笑，或许你会过去自己为什么敢那样做而产生迷惑，也许你根本就不明白那样做的目的是什么。其实答案就在自己的心底，它一直埋藏于自己的内心深处，深得你根本不会在意它的存在。童年，是人生最美好的一段时光，而游戏，也在无形之中从童年中派生出来。爬树、打弹珠、跳绳、捉迷藏，这些看起来非常简单的事情往往会成为游戏制作者的灵感所在。这次趁着六一儿童节来临，猫太将把大家带进一个童年游戏的怀旧世界，请合上你的双眼准备好这次的旅程。

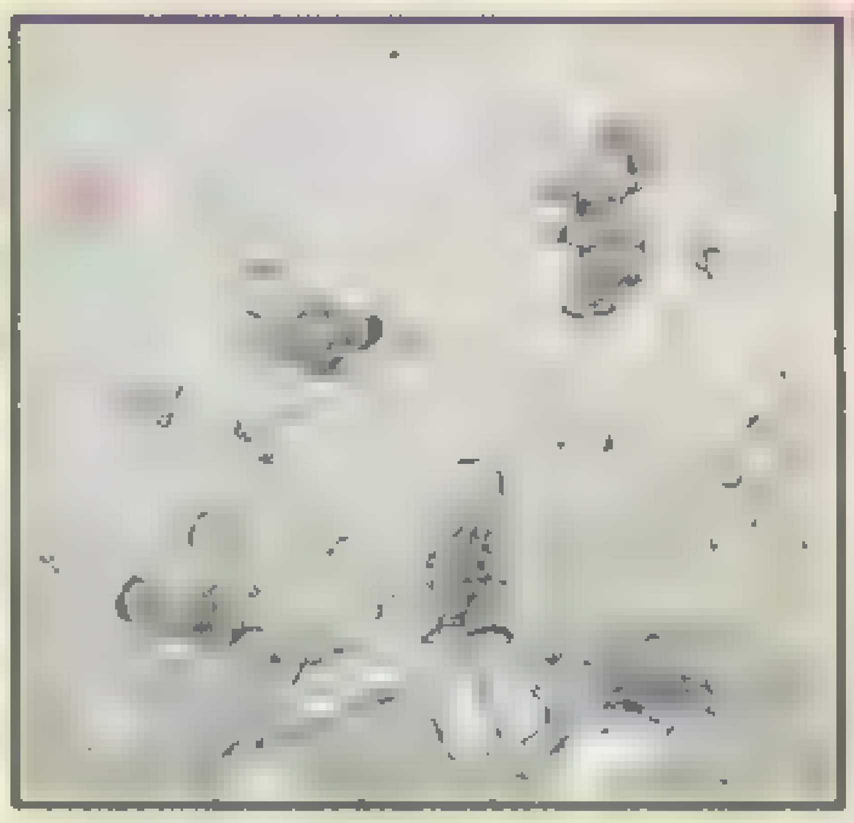
童年时最爱的游戏

打弹珠

弹珠是童年的最佳玩意之一，因为弹珠的价钱便宜，（以前几毛钱就可以买一大堆）而且玩法也简单。首先几个好朋友一起选择一小块土地，然后在地上挖一个浅浅的小洞，（或者画一个小圈）接着大家都拿出相同数目的弹珠，利用拇指和食指把弹珠射到对方的弹珠上，让对方的弹珠受到碰撞而滚到其他地方。只要把对方的弹珠撞到小洞中，那么这个弹珠就可以成为自己的囊中物。该游戏的难点在于夹在拇指头和食指间的弹珠位置，当拇指头用力撞向弹珠时，弹珠会根据受力点飞出不同的轨迹。第2个需要注意的地方是飞出的弹珠撞向对方弹珠的落点，因为最终的目的不但要撞中地上的弹珠，还要让其向洞的方向滚动。不过弹珠的玩法还有很多种，各地都有比较特别的玩法，在这里就不一一介绍了。

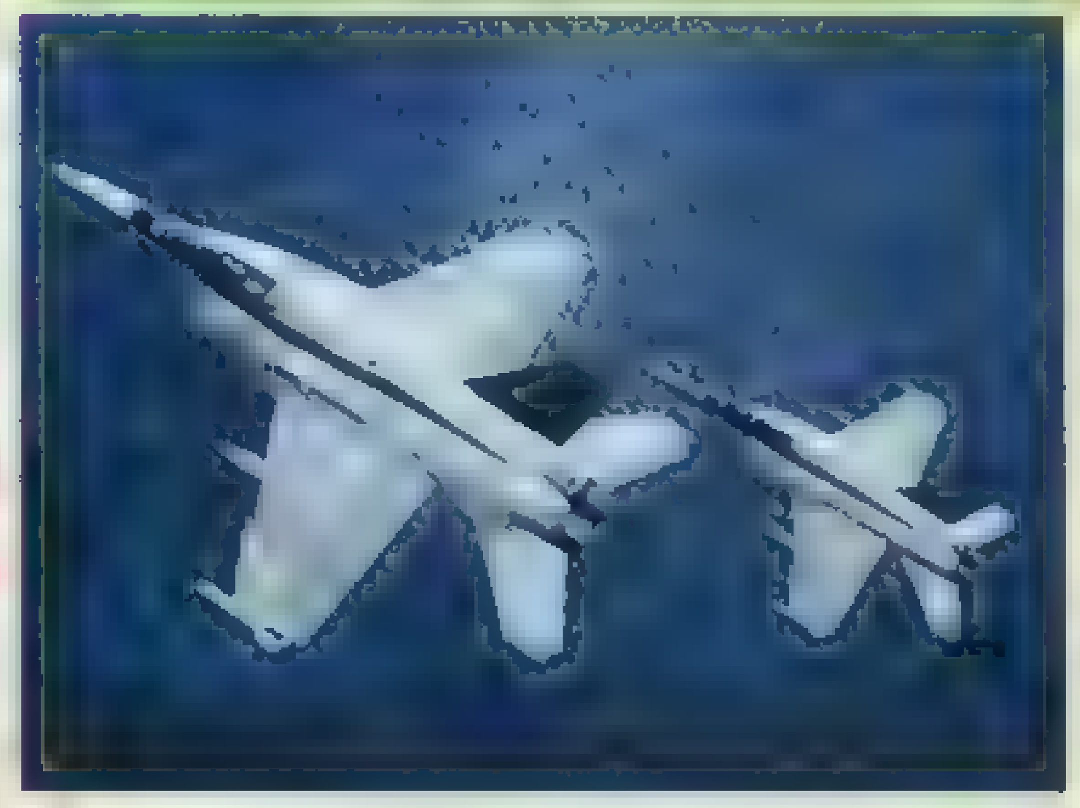


纸飞机



要说童年时的经典游戏，怎么可以少得了纸飞机呢？无论是平日把废纸循环再用打发无聊的时间，跟邻居的好友比赛谁的飞机飞得远，还是在课堂上捣蛋把作业本撕下折个飞机扔出窗外，只要有一张纸就可以随时随地解闷，无疑是最好的娱乐之一。根据物理学角度来解释，越接近流线型的物体受到的空气阻力越小，但当时哪知道有这样的原理，因此小时候经常与朋友们改造出几十种，甚至是上百种不同形状、不同大小的飞机，只要是纸可以折出来的形状都尝试过，但最后不是在飞出的一瞬间立刻呈90度向下飞行就是在飞行的途中突然向其他方向变换了方向，相信这些情况还是有不少读者试过的。纸飞机不但开拓了童年时的思维，最后还被应用到教学上，不少学校利用纸飞机的原理帮助学生们总结出实际的理论。

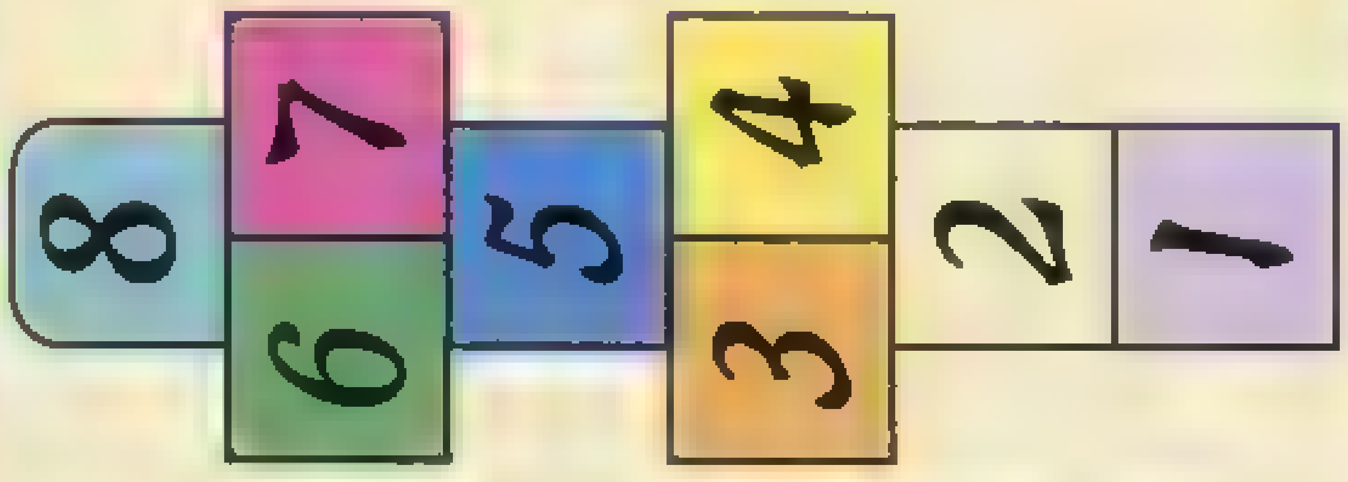
现代纸飞机——“《皇牌空战》系列”



▲其实纸飞机和真实飞机有许多共通之处，大家可以参考参考。

真实性最强的战斗机驾驶游戏非“《皇牌空战》系列”莫属，而在游戏的操作中，我们不难领略到很多纸飞机飞行的特性。譬如战斗机需要转动方向，那么先要调整机体的重心，摆动双翼的高低，才能实现机体方向的变换。而同样地，当初我们在折纸飞机时，如果使用的是一张不规则的纸或者在折叠的过程中没有把机体的两边调整至平衡的话，那么抛出去的飞机就会很快改变方向，导致纸飞机不能飞得太远。而在《皇牌空战》中，如果要让战斗机掉头，那么最直接的方法就是紧按方向键上，然后让机体来个180度大旋转，折纸飞机时如果抛出去的角度太高，就会变成像掉头的动作般向后飞了。

跳飞机



▲实际上并不需要填上颜色也可以进行游戏。现在有不少小学的操场上都印有此图案，鼓励学生们利用“跳飞机”在课外锻炼。

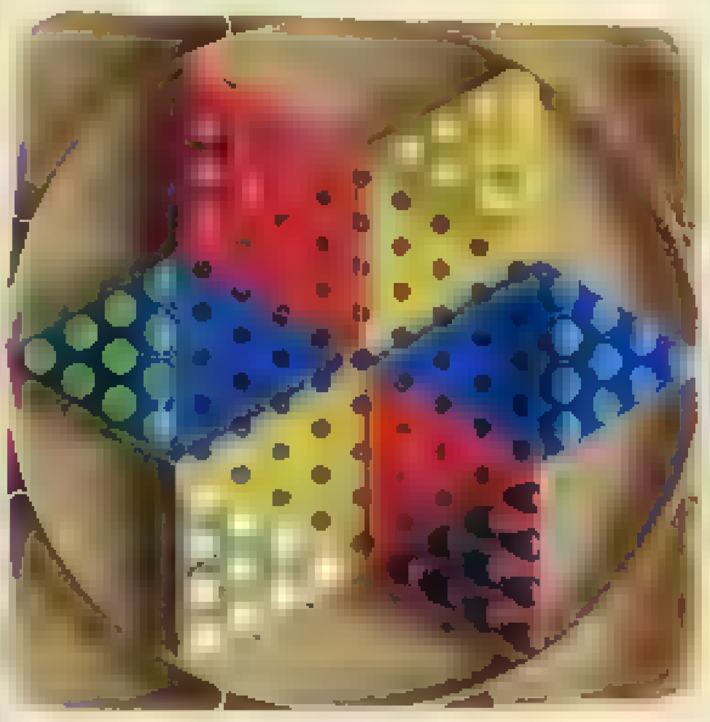
“天空海阔任鸟飞，小小天地跳飞机，大众一齐唱首歌，开开心心真有趣。活泼聪明读下书，天天写字笑嘻嘻，大众一齐跳飞机，一二三到你！”如果熟悉港台歌曲的读者应该知道这首就是当年“香港儿童合唱团”唱下的《跳飞机》。跳飞机（也有“跳格子”的叫法）是南方地区比较流行的游戏，在地上有规律地画出一个包含8个方格的图案，然后按顺序在每个空格上写上1～8的数字，这样就可以开始游戏了。（各地的画法和格子数都会有一定程度的差异，比较正规的是8格）拿出一个沙包或者石块，先扔到离自己的“1”格，然后单脚跳过“1”格直接到“2”，接着按数字的顺序跳下去，在并排的两格上要张开双脚同时跳上这两格，到尽头后转身按原路跳回，然后在“2”格处蹲下拾回沙包或者石块，再跳回起点。接着把沙包扔到“ ”格，同样要跨过这格从“1”跳到“3”当中，接着依此类推。一旦失去平衡而导致身体的其他部分碰到地面的话就算输。沙包扔到最后一格时，要拾起的话必须要背对着蹲下去拾。此游戏非常考验体力，尤其是腿步的承受力。因为要跨越一格跳的话颇有难度，而且还是要用单脚。

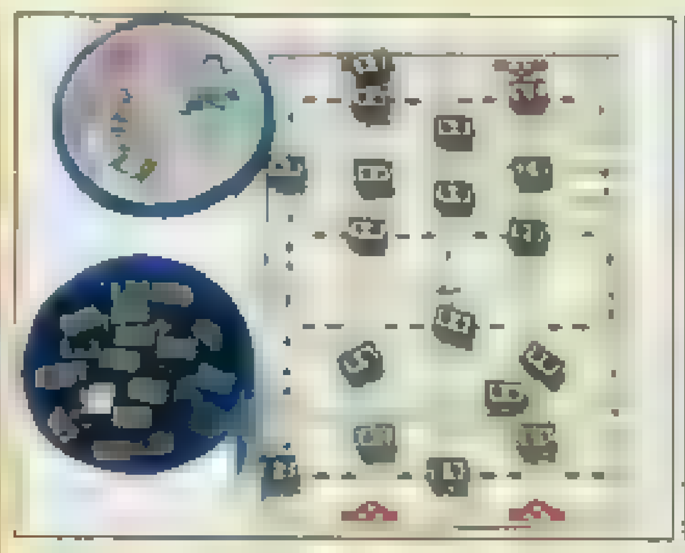
滚铁环

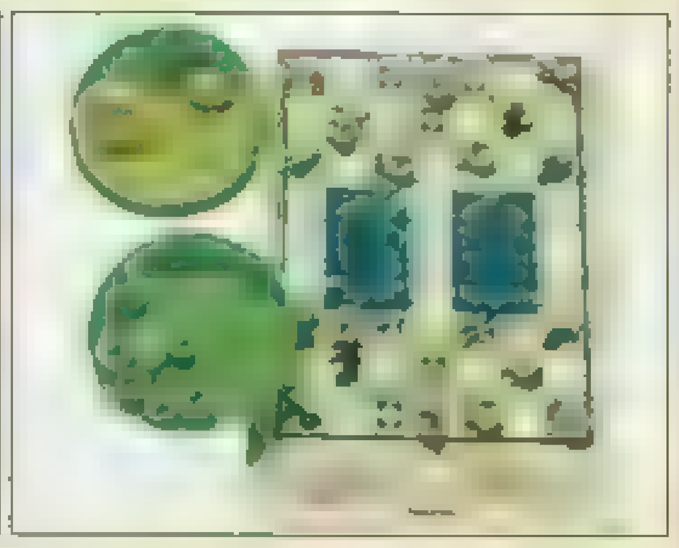
要说童年游戏中比较讲究技巧的游戏，那么滚铁环可谓是其中的佼佼者。首先，滚铁环需要用的材料比较难实现，要用两根粗铁线，把其中一根做成一个圆形的环，最好能焊接好两端的接口。另一根铁线把其中一端弄成开口向外的“u”状，把铁环立起后就可以利用“u”口一边奔跑一边滚动铁环。滚铁环的乐趣就好比主人带着小狗去跑步一样，如果控制得好，铁环就可以随心所欲地变换方向。滚铁环时要注意的地方是速度和力度，如果你的手部对铁环施加的力越大，那么铁环就会脱离“u”口滚得越远，这时操控者必须加快自己的速度去追赶，最后弄得自己累死，而又不能正常控制铁环的滚动。

棋类

对于不喜欢“动作游戏”的小孩来说，一样有他们自己的娱乐，其中最能表现一些“脑力者”的游戏就是棋类。在这里先抛开一下“象棋”，因为这玩意大家接触得实在太多了，现在要介绍的是其他 3 款同样富“SLG”味道的棋类——跳棋、斗兽棋和军棋。跳棋适合的年龄层比较广，就算跟家里人玩也同样可以实现。玩家要把属于自己的跳棋（或者弹珠）全部走到对角线位置的相对位置，整个棋盘有 6 个突出的角，也就是 2～6 人玩也可以实现。每人每回合可以走一步，也可以通过邻近的跳棋进行跨越式的跳跃，如果连续遇上可进行跨越式的布局，还可以做出多重连锁跳跃，连锁跳跃是制胜的关键哦！斗兽棋的玩法非常简单，只要大家记住“象>狮>虎>豹>狼>狗>猫>鼠>象（据说鼠可以钻进象的耳朵里吃了它的脑子，真可怕）”这个规律就基本上明白了斗兽棋的大致部分。军棋也是有一定的大小规律，“司令>军长>师长>旅长>团长>营长>连长>排长>工兵”是必须记下的顺序特性，职位低级的不可以吃掉职位高级的人。斗兽棋和军棋比象棋增加了“大小”之分，不是任何棋都可以击倒对方的棋子，这样就把玩家需要思考的范围减小，容易吸引人参加。







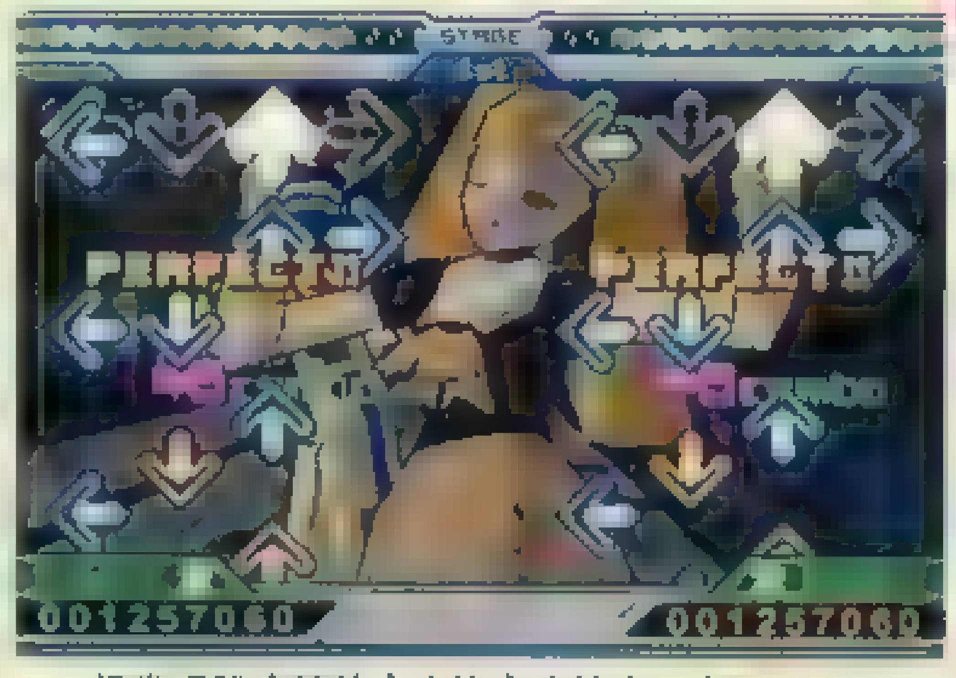
◀ ▲对于学生来说，这 3 款棋类的地位仅次于象棋，而且论娱乐性完全不比象棋差。

跳皮筋

跳皮筋可算是女孩子比较常玩的游戏之一，不过这个游戏的人数限制在3个人或以上。两名女生的双手分别把橡皮筋的两端套在腿上，让橡皮筋形成一个长方形，第 3 名女生就在这个小圈中，跳出美丽的“舞蹈”。但两头负责支撑橡皮筋的女生也不是光站着的，她们会把橡皮筋的高度适当调整，让中央的女孩跳出更有难度的“舞姿”。有时她们还会哼着动听的歌曲，让跳跃的女孩拥有更强的节奏感。这个游戏的难点有两个：一个就是非常注重跳皮筋女生的身体协调性，两旁的女生会随时变换皮筋的高度，中央的女生稍有不慎就会立刻失去重心倒下。第 2 个难点就是在跳皮筋时，总有男生喜欢从皮筋下钻进去或者突然高高地举起一边的皮筋让中央的女生无法进行。事实上男生喜欢跳皮筋的也不在少数呢！

跳皮筋与《DDR》？

现在的游戏中，最讲究协调的游戏莫过于“《DDR》系列”。不过这里所指的《DDR》并不是指玩家使用PS2手柄的那种，而且使用跳舞毯或者在街机上玩的情况。在玩跳皮筋时，大家应该不难发现如果配合上两旁朋友的歌声或橡皮筋高低的节奏，自己的动作也会更加优雅。同样道理，在跳舞台上如果只是为了完成画面中的所有箭头，那么脚部也许只是生硬地按下相应的键，而变得十分别扭。但如果是配合上音乐的节拍，即使有时因为美妙的音乐而走神，你都发觉自己的脚已经自然地踏上了那几步。如果配合上身体各部分的活动，那么效果则会更显著，届时你会发现身边已经围上了一堆惊讶的观众了。

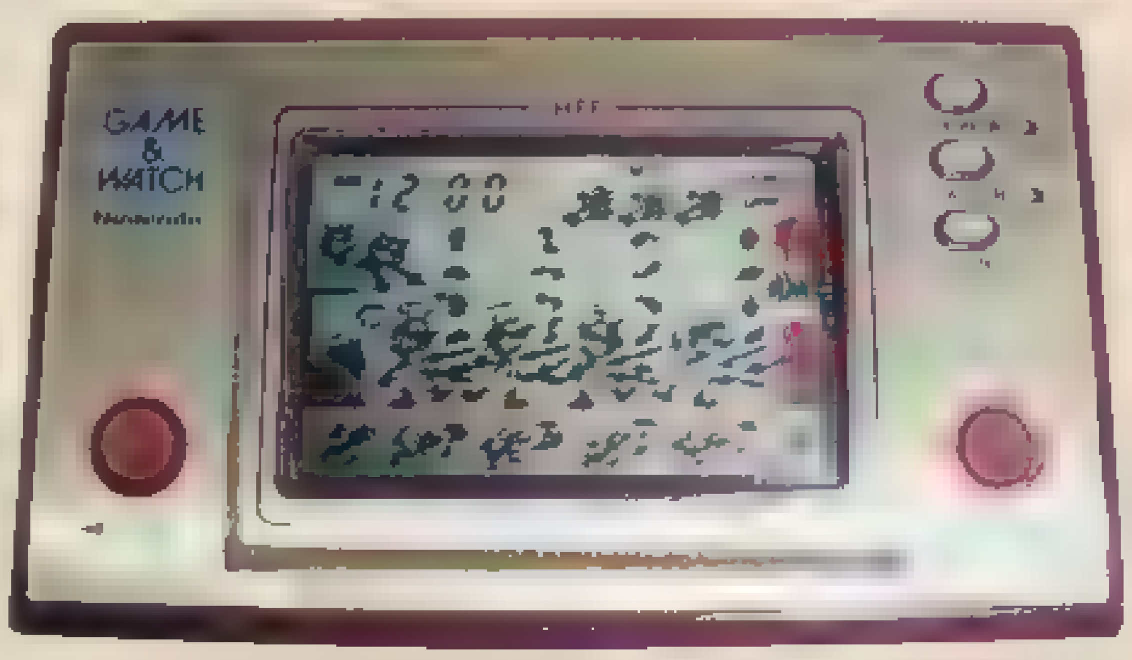


▲经常玩跳皮筋的人也许会比较容易上手《DDR》。

闲谈手提游戏机

▶当年最多人玩的还是这种“俄罗斯方块机”，随着时间的流逝，这款游戏机的玩法也越来越多，有赛车、乒乓球等，到后期的“俄罗斯方块机”甚至拥有几百种游戏，实在让人不得不佩服。现在依然有某些厂商在制造这种经典的掌机，而且花样和款色不亚于现在手掌机的概念设计。

注意标题，是手提游戏机，并非指现在大家手上拿着的具有 32000 发色数的 GBA。在这里指的是国内一些模仿 Nintendo当年的Game&Wacth手掌机而制作的一些小型游戏机，每台的价钱大概是一百多块，但对于当年来说，这一百多块可算是一个非常大的数字。这些游戏机没有更换游戏卡带的说法，他们内部就只有一个游戏，其实在屏幕中，透过反射的光线可以看出其中角色和敌人的动作都早已固定在屏幕中，实际运行只需要一些简单的指令就可以实现角色的各种动作，就类似我们日常用到的计算器显示原理。这些技术对于当年来说是一个突破性的设计，这也是天才横井军平和Nintendo走红的秘密。Game&Wacth推出后风靡全球各地，最后也直追国内。但昂贵的价格并不是国内人可以接受的了，因此 Made in China 的仿制产品也开始出现在市场上，一开始只是一些出生于小康家庭孩子的玩意，但到后期几乎每几户人家就拥有一台。不过要说起国内普及率最高的手掌游戏机，还是那种内置《俄罗斯方块》的手提游戏机。只要班上有一名同学带着上学，必定会成为其他同学的争夺对象，而老师们必定也会没收了不少放在办公室的抽屉中。（估计这也是当时家长极力反对学生玩游戏的原因之一）



▲这才是所有手提游戏机的始祖“Game&Watch”，无论在做工和控制上都非常出色，这就是天才横井军平的超凡创意。Nintendo的另一招牌“GAMEBOY”的设计同样出自他手，是一位游戏界中的神话人物。

游戏，童年——小编们的随想

在这里，你可以看到小编们的过去；在这里，你可以发掘小编们的最纯真的一刻；在这里，你可以掏出小编们一直藏在脑海中的美好回忆。那么，我们伴随着小编们的温馨语句，进入一个已经褪色的世界……

泰坦

第一名

哪些年才算童年，这个问题对我来讲一直比较模糊，如果只算小学时光，那么我跟电子游戏并没有多少过节，当然也有件事情可以提一下。小学六年级的时候，有个很富裕的同学家里买了FC，日本原装的。他叫王楠，是个比较好客的孩子，经常邀请大家去他家里玩游戏，但他的父母都是高级知识分子，对他要求比较高，不允许他跟成绩很差的学生一起玩，于是便立了一个规矩：到王楠家里作客的孩子必须报上名讳，由王楠的妈妈亲自打电话到班主任那里询问该生的成绩，如果语文数学合计在年级20名以外，那么下次就不能来了。

那年的六一儿童节，我带了几个死党到王楠家里玩游戏，进门时心里忐忑不安，因为我正好考了第20名，不过我带来了我们年级组的第一名——程军，想必跟这样的同学在一起会提升身价吧。玩了两个小时左右，我们起身告辞，王楠的妈妈并没有告诉我下次不许来了，这让我很高兴，但是程军居然被告知今后不得与王楠来往，这让大家非常吃惊。程军很愤怒，说：我是第一名，凭什么不许我再来玩呢？王楠的妈妈不屑地说：撒谎可不是好孩子。然后她拉着王楠回屋去了。程军非常委屈，从那次之后就告别了电子游戏，任我百般游说皆不动凡心，六年后考上了复旦大学。后来我才知道，那天班主任不在家，王楠的妈妈把电话打到了教导处，教导处程主任是程军的亲叔叔，于是谦虚了几句：“什么第一名啊，程军这分数离真正的好学生还差得远呢，他还有很多缺点，请你多指点吧……”

那是我最后一次儿童节，[illegible]

纱迦

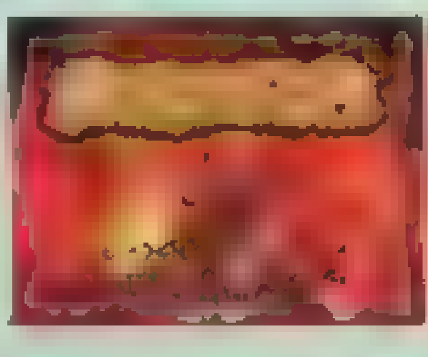
我6岁就接触到了电视游戏，不过当时还是雅达利流行的年代，只有一些很简单的游戏。再加上小学时没多少零花钱，根本没机会去玩。受了大人的影响，我和一帮小朋友从小就喜欢踢足球。不过当时没真正的足球给我们踢（就算有也踢不动），再加上学校禁止，我们就发明了踢罐头盖的游戏。玩法很简单：找两块石头放到操场上就算球门，然后找个罐头盖开始疯踢，踢进球门就算得分。没有裁判、没有越位，除了不能带球出底线外没有任何规则。后来玩的人越来越多，别班的同学看着眼红，也想加入。遭到拒绝后他们也如法炮制开始组织自己的球赛，于是踢罐头盖的队伍日益扩大。后来学校有所察觉，开始制定一些相关政策。后来有一次一个同学一不小心把罐头盖踢到了老师身上，此事立刻成为导火索，导致踢罐头盖运动彻底覆灭。

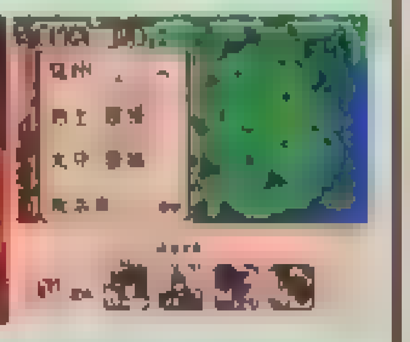
沙罗

都这么多年了，早已长大的自己，早已不知何为六一儿童节；更几乎遗忘了，儿时每当六一到来时的那种兴奋感……毕竟，自己珍藏至今的郑渊洁的《十二生肖》童话，以及一些故事、歌曲磁带，都是在每年的这个节日里获得的。

咳……扯远了。其实根本不用细细回想，因为童年时发生的事情实在太多太多。想要一一讲述，起码也要花上一年半载吧。（夸张手法而已，好孩子偶尔学学无妨。^_^）但是如果提到游戏，那么有两个改变了我的整个游戏世界观的游戏，就不能不提了。不过由于篇幅原因，众所周知的《DQ Ⅳ》我就只有略过不提了。

三国志Ⅱ 霸王之大陆





与家人一起购买立体眼镜时初次在商店见到了这个游戏。那时还只玩动作游戏的我一下就被这个新颖的游戏所吸引。在店员的指导下，竟然一口气玩了好几个“月”。事后回忆起来，真正对该游戏开始有研究的，是不久后从同学那里借了卡带以后了。不过怎么也没有想到，老爸也开始对这游戏着迷，父子俩便经常通宵达旦的展开二人作战……要知道，卡带的质量很差，记录丢失是常事，几天不关机恐怕也是“日常茶饭事”了吧……这游戏一直玩到了1995年，由于有了它，我才开始对文字游戏、战略游戏产生了浓厚兴趣。

邪魔天使

一转眼离我最后一个儿童节都已经是11年了，追忆以前那些没有什么游戏机、手掌机的日子，心中不免感慨万千。说起小时候玩的游戏，那就多了，拍画、吹画、抓沙包、藏藏猫、踢毽子、跳皮筋，甚至过家家。记得以前因为爷爷是新华书店的，所以家里有N多连环画，什么《三国演义》、《岳飞传》、《杨家将》，还有就是一些武侠名著。其中对我用处最大的就是《三国演义》，里面那些武将骑马的图全被我剪下来拿去画了。另外要说的就是拍洋画，一开始都是粗糙的硬纸做的，后来《变形金刚》流行的时候大家都用不干胶的了，那时市面上出的《变形金刚》不干胶我几乎都有。不过说起最擅长的游戏，那就要数跳皮筋了，呵呵，没想到吧。（^_^）想当年我可是高手哦，高度到脖子都可以翻进去，不过看看现在的体形……算了，不提了，免得伤心……（T_T）说起来小时候还不怎么玩电子游戏呢，呵呵，时间真是一个奇妙的东西啊。

胜负师

关于童年游戏的记忆，胜负师与几位同为70年代出生的同事颇为相似，重复的我就不多说了。除去Game&Watch、雅达利、FC这些电视游戏之外，印象比较深刻的还有在初中时期颇为流行的“纸上游戏”。纸上游戏分很多种，最出名的要数对战型STG——“空中大战”。所谓“空中大战”所需要的道具很简单，一张纸外加两支颜色不同的笔就可以进行了。在空白纸上画一条中线，双方各占一边自由配置数量相等的战斗机——其实画个“士”字就算是战斗机了——然后轮流进攻。进攻的方式是将笔尖直立在自己的战机上，用食指固定，然后向前一抵，就会在纸上划出一条“弹道”，如果弹道穿过对手的战机就算将其消灭了，率先全灭对方战机的玩家便是胜利者。因为这种游戏很适合在课桌上进行，所以曾风行一时，也几经发展改良（如设立像《坦克大战》中的司令部，击中对方司令部就算胜利），规则也更加详细（比如规定“士”字画的大小等等）。胜负师则因为当时使用一支极为适合“空战”游戏的好笔而成为年级中的王牌飞行员。（笑）只是“空中大战”在游戏时，笔倒下所发出的声响太大了，所以在上课时对决的飞行员们经常会被老师当场抓获，时间一久老师就下了禁令，因此集趣味性、技巧性、便利性于一身的“空中大战”也从此没落，实在有些可惜。

卡伦

初次接触游戏……大概是二年级左右吧，而那时在哥哥家让我玩得如醉如痴的那个游戏，正是雅达利上的《乒乓》。两年之后，各家或大或小的游戏店已经布满了大街小巷，当时总是喜欢跑进去的我也曾为此挨了老爸的不少次管教呢。（笑）

虽然说从五年级开始我便拥有了红白机，但由于只有在周末才能开封的缘故，平日里还是喜欢跑下楼去和院子里的小伙伴们一同玩耍，像拍洋画、弹玻璃球，甚至跳皮筋和丢沙包这些“女性向”的游戏我们都能玩得不亦乐乎。其中记忆最深的还是洋画啊，除了“拍”外，我们还研究出了弹、吹、摔等各种玩法，大家晚上一吃完饭就会到楼下聚集进行比赛。像当年卡伦也号称是收集了近万张洋画的“达人”，但可惜手艺不精，基本上每次下去都是输多赢少，结果到头来手头上已经所剩无几了（-_-）。不管怎样，那段日子真的是过得非常开心，但可惜的是，当年却不知道珍惜啊……

写在最后的话

其实童年的经典游戏实在多不胜数，除了一些地方专有的游戏外，就算同一游戏在不同地区也存在有玩法上的差异。翻绳、过家家、放风筝、丢沙包等同样经典的游戏我们并不能每一个都作详细的介绍。其实写下这篇特辑要告诉大家的信息就是希望大家能重温一下过去美好的时光，并带给新一代玩家一些不知道的娱乐。游戏，其实并不只有一种方式，只要有创意，随时随地都可以拥有游戏。

LJKY

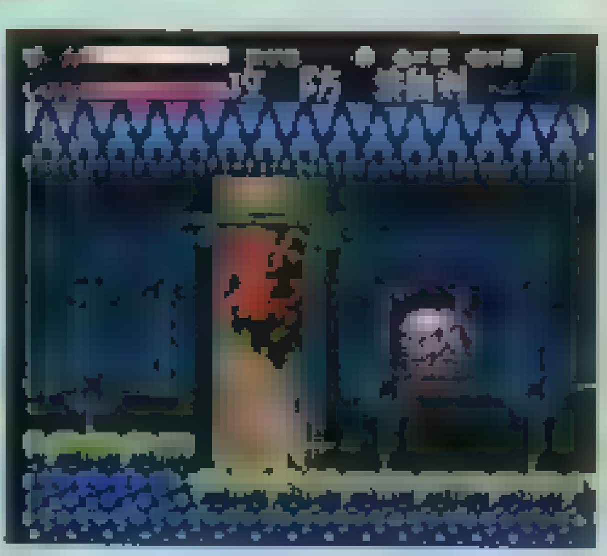
小时候第一次见到游戏机的情景至今还记忆犹新，虽然那时候我是个连幼儿园都还没上的小孩，但第一次见到街机时的情景让我深印脑海中。那是被父亲带着去公园，无意中走进了公园中的一个街机厅，立刻被这些有着奇妙画面和音效的新玩意吸引。那时候的街机并不想现在这么高（否则当时我那么小也不可能够得着看），造型很奇怪，像一个四方的矮茶几，屏幕朝上，操作杆在侧面，玩的时候坐在凳子上，弯腰凑到屏幕上。

▲经典的《吃豆人》现在能在GBA上回顾。

记得当时看到有个人在玩一个“爬摩天大楼”的游戏，是有两个摇杆的，用两只手交替摇动，控制主角不断往摩天大楼上爬。天上经常有乌鸦往下扔鸟粪，要左右避开，否则被砸中了就GAME OVER……那时候觉得非常有趣。然后在另一边还看到了《吃豆人》，也看了半天不肯走。就是从那时候开始，我与电子游戏相识，现在想起来真令人怀念啊。

SOUL

六一儿童节？记得小学时，学校竟然真的会在这时候发一包糖果给我们，然后就举行我从来都不感兴趣的所谓六一节的庆祝表演节目。六一节还是要自己给自己过比较有趣，当然了，最有趣的过法就是到游戏包机店玩到或是看到FC游戏了，因为零花钱少得可怜，因此平时一般就会和别的游戏玩友玩双打游戏，然后AA制，或是这次他请我，下次我请他，不过双打游戏无非就是那几款作品，每次玩都通关一次，（哪像现在，一款游戏能玩到通关就难得了，更不用说通关N次了）比如《怒Ⅲ》、《忍者神龟2》、《超级魂斗罗》及《松鼠大冒险》等。而当时真正让我舍得花钱玩的单人游戏当然就得是精品中的精品了，比如《月风魔传》，当时感觉这游戏竟然还能够通过秘码来记忆游戏进度非常新鲜，不过当时对日文假名实在是一窍不通，因此记（应该叫“画”）下来的密码最后经常发现用不了……（T_T）



▲时隔多年我才知道，自己尤为钟爱的《月风魔传》（Konami）是跟风Namco的《源平讨魔传》而开发的，当然，两者玩起来感觉完全不同，而且《月风魔传》至今仍是我心中的经典。

以前过六一节就想到无聊的表演节目，现在，SOUL想到的是六一节是不是该送礼物给我的外甥女、侄女、侄儿了，唉

猫太

游戏和童年，联系两者后在我脑海中呈现的并不是捧着装满饭菜的碗到隔壁家里看邻居玩FC的情景，也不是与哥哥一起在街机厅中玩《忍者神龟》时被老爸捏着耳朵带回家的尴尬场面，而是许许多多的美好回忆——

爬呀爬：那时的猫太可是一个非常顽皮的小孩，整天都跟着附近的一大帮好朋友“冒险”。爬树和爬楼是我的强项，在家旁的院子里有几颗非常高大的榕树，而且树干也非常粗，简直就是我最喜爱的地方之一。而树的3米高度处有一块突出的部分，也就是我们统称的王座，我们经常都会比赛谁先爬到那个地方就做一天的“皇帝”。而爬楼嘛……老实说，我现在看那几座3层高的楼都会吞口水，真不知道以前是如何爬到楼顶的……

COSPLAY：那时电视机刚刚在我们的镇上普及，而小孩们最喜欢的动画之一就是日本的《××战队》。每次我们在下午看完一集后都会自觉地集中在我家门前的5棵荔枝树下，然后每人“乘”上一架“爱机”大喊刚才电视上出现的台词。现在想起来也觉得有点不好意思。

其他：其实我真的什么都玩，滚铁圈、抛石头、放风筝……可惜现在已经长大了，当年的“热血”也减了一半，而童年也成为了一生中最美好的回忆。

多边形

要说起童年的玩意儿，多边形可没有现在某些读者那么幸福，小小年纪就有PS2啊什么的高级玩具，多边形小时候连游戏机长什么样子都不知道呢。但是想起童年时候和小伙伴们把玩的玩意儿，心里那种感觉还是颇令人怀念的。

第一：弹珠。这个东西在各地的叫法不一，例如珠子、玻璃球、弹珠等等，从外形看来就是圆形的玻璃珠。这个玻璃珠也分很多档次，最低的就是纯粹的透明玻璃珠，最普遍的就是中间夹着各种颜色花纹的玻璃珠，高级的就是白色或者其他颜色的非透明玻璃珠。玩法也很简单，几个小伙伴在一起，将玻璃珠随机扔在地上，然后用食指弯曲夹住玻璃珠，用大拇指将玻璃珠弹射出去，如果能准确击中对手的玻璃珠，就可以纳为己有，到最后看谁赢的最多谁就是胜利者。（具体玩法可参考前面）小时候经常可以在路边和小伙伴们玩上一下午，乐此不疲。

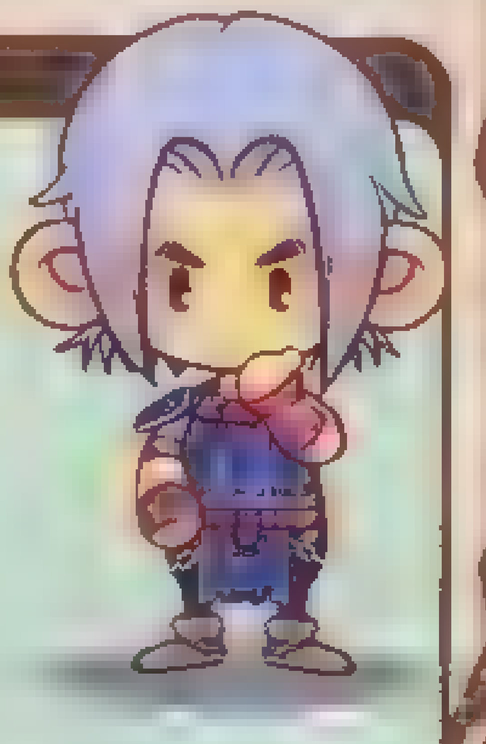
第二：洋画。这个东西在各地的叫法也不尽相同，洋画、洋片等等，其实就是印上各种图案的小硬纸片而已，当时流行的有三国系列、岳飞系列等历史人物，还有西游记等小说里面的人物，后来还有流行的变形金刚图案，价格大概在2角钱一大张，买回去按照图案剪成一小张一小张的，想一下子搜集全了也不是容易的事情。玩法非常简单，就是两个人或者多人拿出一张洋画，等翻过来后看谁的厉害，谁就能收纳对方，直到把对方赢光为止。不过具体的规则例如谁能管住谁，多边形早就忘光光了。

其实童年的玩意儿还有很多很多，例如风筝啊、皮筋啊、跳绳啊都是十分令人怀念的，仔细想想的话，虽然那个时候没有PS2玩，但是其中的乐趣却非现在的PS2所能带给我的，这种回忆会永远保留在心里……

GOUKI

对自己的童年实在是没有什么回忆，只是模模糊糊记得小学五年级老师给我们布置了一道作文题叫《我的童年》，作文的内容已经不记得了。只记得不知道是出于什么原因，自己的作文第一句居然写的是“我有一个灰色的童年”（−_−），结果回家被老爸狠K了一顿……自己小时候不太喜欢耍刀耍枪，也不会爬杆翻墙，总之是运动神经很差的那种，成天只喜欢待在家里玩那种只比指甲壳大不了多少的可以开门的玩具小汽车，老爸每次出差回来也不忘给我带几辆最新的款式，久而久之，自己就慢慢拥有一个庞大的“车队了”。每次自己一个人在家的时候就会把所有的小车都摆出来，然后利用手边的各种“道具”——文具盒、积木什么的摆建一个自己心中的“汽车城”，然后就亲手摆弄着这些小汽车“嘟嘟”地开来开去（我那时以为汽车开动是一定要按喇叭的），编织着属于自己的“汽车城故事”。主角往往是自己最喜欢的那辆警车，当然了，偶尔也会让一辆看起来很COOL的敞篷吉普做一次主角什么的。

没有回忆的人



这次要求写童年回忆大家都非常合作，还有不少人说能不能再多写一点。不过最后还是有一名“不太合作”的同志，现在大家准备好番茄和鸡蛋准备向他身上扔吧！有请“失忆”者出场——阿修罗！

某编（愤怒地）：快交关于“六一特辑”的稿子！

阿修罗（茫然地）：那个……是什么来的？

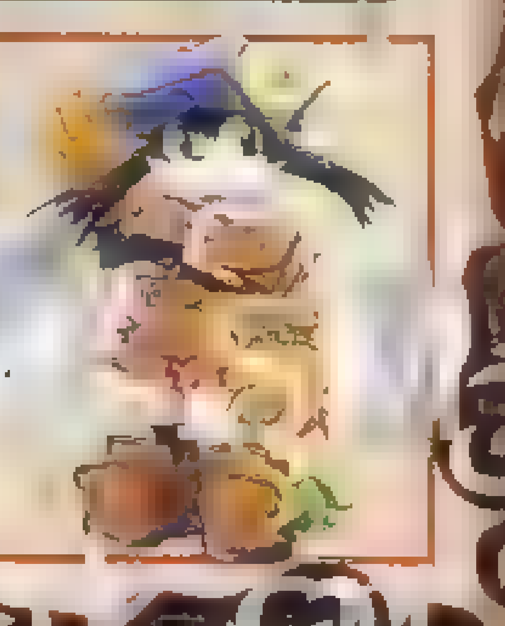
某编（激怒地）：就是说你小时候玩的游戏！快交！

阿修罗（迟疑地）：看书……算不算？

某编（倒地状）：啊！

实际上阿修罗从小最大的娱乐就是看书，然后对书中的情形进行幻想（俗称“YY”），并将数个不同作品的情节串联在一起并加上自己的发挥（俗称“同人”）。这也是阿修罗体育成绩一般的重要原因之一。因此阿修罗建议大家在玩游戏的时候在手柄上拴上一个哑铃以锻炼臂部肌肉……啊呀！（被某编打飞）

童年，就在我们不知不觉之间悄悄地离开了。而我们从中得到的除了是丰富的知识外，最重要的还是那份永恒的回忆。希望所有读者能好好珍惜这个已经不属于自己的节日。UCG全体编辑祝你——六一节快乐！



特快专递 Game Express

文：多边形

樱坂消防隊™

さくらざかしょうぼうたい

这里是樱坂最适合春天的街道。樱花随风飘舞，飘进了我的回忆里。我的名字是本条大地，樱坂消防队的一员。悲剧是在一年前的那一天，毫无预兆地降临在我的身旁。凝望着粉红色的天空，我让往事随着春天的轻风，缓缓地浮出心海。那天，我和哥哥本条雄一郎像往常一样前往火场中救火。正当火势被控制住后，我想和哥哥一起留下来处理现场，但是哥哥却一反常态地坚决命令我离开。

迷惑的我悻悻地离开了火场，我不禁问自己："结束了吗？"

在火焰中摇曳的暗影仿佛在回答我说："不，这仅仅只是一个开始···"

樱坂消防队 | Irem | ACT
PS2 | 樱坂消防队 | 预定2004年6月10日 | 日版
对应周边未定 | 推荐玩家年龄 | 全年龄

真实，已经被燃烧殆尽了

樱坂消防队人物关系一览

掘越隆雄·樱坂消防队队长，是一位既严厉又慈祥的父亲式的人物。

三木京介：樱坂消防队副队长，性格相对于队长稍微温和。他是事故现场不可或缺的指挥力量。

本条雄一郎：主人公本条大地的哥哥。为人沉着冷静、勇猛果敢，可谓之完美的领导人格。作为樱坂消防队的小组长，深受全体组员的信任。

中津川和也：樱坂消防队副组长，是一个踏踏实实的努……

本条大地：本作的主人公，樱坂消防队的消防员。富有张力的热血性格，同时伴随着年青与冲动。双亲于事故中丧身，惟一的亲人就是手足情深的哥哥，本条雄一郎。

朝仓沙耶：与本条大地是消防学校的同期生，行动派的果断性格使得她成为了消防小组的宝贵力量。

土井顺平：性格开朗的樱坂消防队新成员，对大地和雄一郎怀着崇敬的心情。对沙耶一见钟情，并尝试展开猛烈的追求。

山岛 龙司：其貌不扬的樱坂消防队组员，但对于消防工作却有着非凡的天赋。

绪方骏作：与雄一郎是消防学校时代的同学，特长为调理事故现场的障碍。

菊原千鹤：作为樱坂消防队的救援组成员，平常看似是个非常平静的人，当来到救援事故现场时她的内心才能被完全解放。

游戏的基本流程

火灾事故发生 → 赶往火灾现场 → 火场行动 → 回到消防局 → 引发故事的分支 → 新的火灾发生

★灭火行动★救援生还者★指示同伴的行动★安排消防车与医疗队员的策应任务★调查事故现场的遗留线索

★鉴定遗留的线索★收集生还者的证供★与同事们进行讨论

火场形势

◀火场的形势瞬息万变，稍有不慎就会导致生命危险。

▲被暴风卷来的铁桶险些砸在消防员的身上。

▼不能让火势蔓延到油筒旁，应当优先考虑扑灭。

▲消防服的温度不断升高的同时，相信消防员的体力也会被削减。

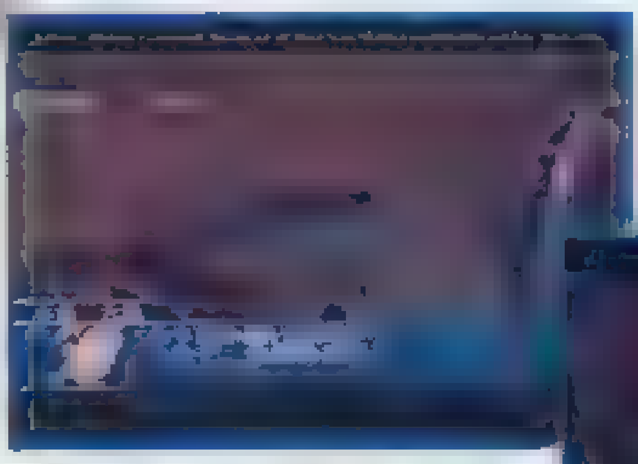
团队合作

▲在进入火场前需要明确各自的任务。

▲在面对一个人无法解决的局面时要及时呼叫队员协助。切记，消防员是最强调团队精神的职业之一！

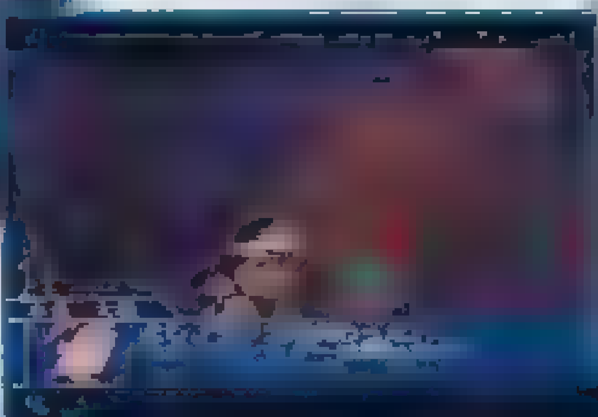
▲土井不支倒地，在条件许可的情况下，大地赶往救援队友。

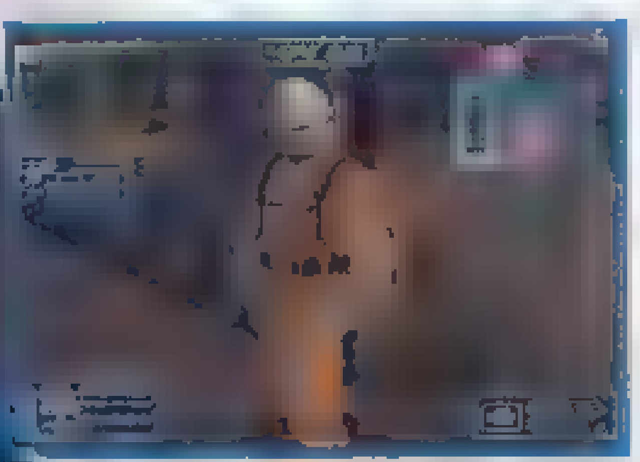
生还者救援



▼大地与土井协力打开了通往生还者所处房间的通道。

▲大地似乎看到了什么，是生还者吗？作为消防员义不容辞的时刻到来了！





▲救助部队身着防护服。

▲顺利地找到了生还者，真得谢天谢地谢人！

谁是和平年代最可爱的人？相信消防员一定会是其中的一员。当我们沉浸在平和、幸福的生活中时，请不要忘了你身边的那一群人。正是因为他们的无私奉献，才会有我们今天的安居乐业。

©2004 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

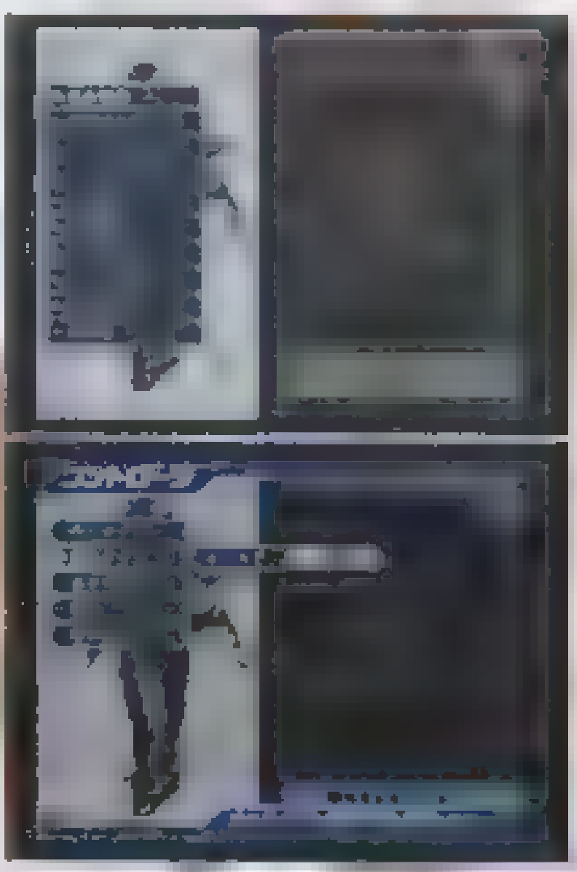
第一时间入手体验版，除了介绍我们樱坂消防队中的人物关系之外，当然还少不了消防动作的讲解。希望对各位玩家取得正式版游戏后能够快速上手，起到一定的帮助。要知道火场的形势是瞬息万变的，时间就等于生命。本篇中既包括个人行动与救火技术，也包含了协助配合的重要因素，体现了团队精神。

樱坂消防队的火场生存手册

——by 本条大地

火场手册目录

由于只是体验版的缘故，本次的总菜单只公布了ストーリー（故事模式）、チュートリアル（系统影像介绍）、オプション（游戏设置）、セーブ（记录储存）。



オプション（游戏设置）

指示类型：个别／全部

喷水类型：固定／开关（闸门）

喷水动作：固定／转换

振动：OFF/ON

标准设定（系统默认值）：按○键实行

（以下内容均可在“チュートリアル”中观看系统影像介绍）

第一条 基本知识

左摇杆：控制角色移动。右摇杆：控制追尾视角的方向。

L1：进入主观视角，按着L1不放可用左摇杆控制主观视角的方向。

R3（按下右摇杆）：180度转身。

×：当冲刺槽蓄满后，按下×可以使人物快速前冲，用于突破火势包围和脱离火网。冲刺槽消耗完毕后，冲刺动作结束。

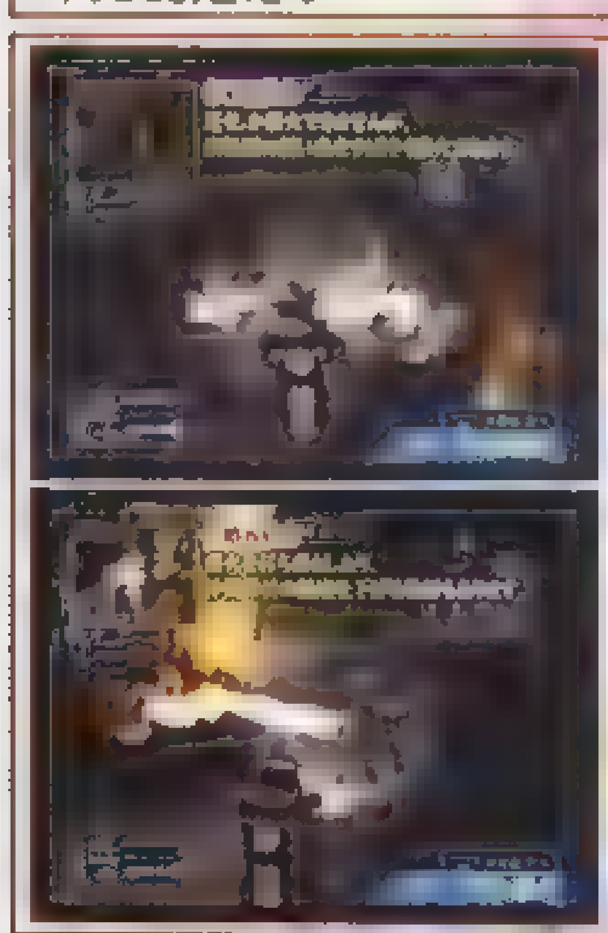
Start：可以查看当前的任务目标（Nav）以及各操作的指示。

第二条 现场受伤处理

1．当接近火焰时，TEMP槽（体温）蓄满时，Life槽（体力）会自动削减。

2．被火焰烧着时Life槽会自动削减，快速摇动左摇杆可以使身上的火焰熄灭。

3．在医疗部队处按○，可以接受恢复体力的治疗。



第三条 救火技术

1．按□使用救火装备喷水，在按□的过程中按R1可切换喷水的模式，一共有直线式与喷雾式两种。直线式喷水的效果显著，而喷雾式对一些小范围较弱的火苗则效果较好，同时也具有为同伴快速降低体温的作用。

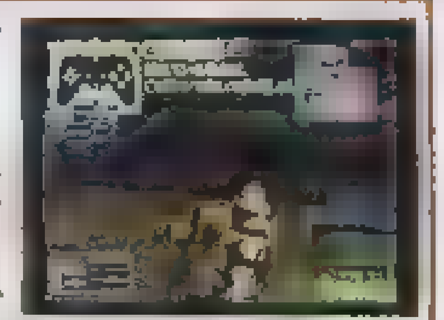
2．按□的过程中，可以使用左摇杆移动。

3．按□时如果再按R2，则可以在原地切换喷水的方向。

4．在救火时要根据火势变化，灵活切换两种喷水方式。

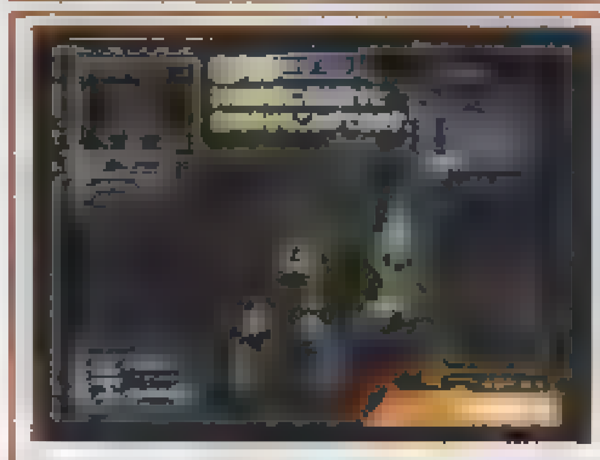
第四条 生还者救助

1．在火场中按○可以大声呼叫生还者，当听到生还者的回应时，小地图上会自动出现生还者的所在地点与标识。将生还者带到救援部队旁边，就可以解救他了。（注意看小地图）



2．找到生还者后，按○可以使他跟随着你移动，不过当你移动得太快时，生还者可能会因为找不到你而又在停留在原地坐以待弊。如果前进道路上有火势，可以再次对着生还者按○使他暂时待机。这样你就可以一心一意地先扑灭前进道路上的火势。

3．如果生还者已昏迷，则可以在他身旁按○扛起他。如果遇到前进道路上有火势阻挡的时候，可以按○放下他，然后专心灭火。

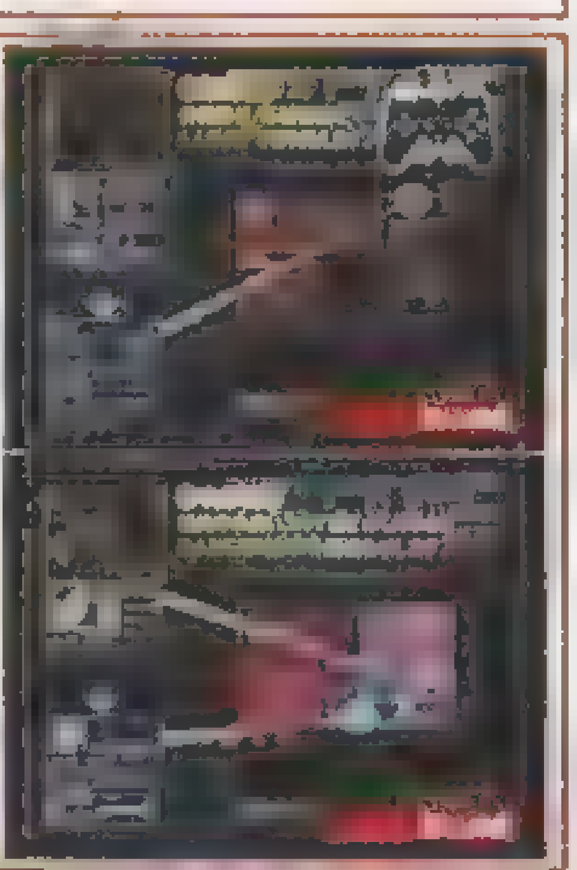


第五条 同伴救助

1．在火场内可以和同伴一起行动，复数同伴时可以用△切换辅助窗口中各同伴的情况画面。

2．当某同伴的体力槽清零时，可以在他身边按○扛起他，并把他带到医疗部队处。这样他就可以接受医疗部队的治疗，重新回到火场。

第六条 指示



1．按L1进入指示画面，按L2可以切换指示的队员或支援要求。

2．选择确定后就在地图上选择地点，按□可以查看所选范围的扩大情况。

3．火势蔓延率高的地点在地图上会以较深的红色，并辅以DANGER的字样来标识。这种地点通常称之为“LOST”，只凭消防员的力量是无法进入一探究竟的，必须要请消防车来帮忙从外部喷水救援。

第七条 下达指令

1．同伴的状态共分为检索中、追踪中、移动中。按L2进入指示画面可以对同伴下达各种指令，检索状态下同伴会根据情势判断而采取救火，搜救生还者等；追踪状态是先指示同伴与你或其他角色合流，然后一起行动；移动状态是指同伴正向着某个指示地点移动。

2．根据不同的情况，可以指示队员救助生还者、救助同伴、回医疗部队处恢复体力、两个AI控制的队员一起行动等。

第八条 申请救援

1．按L2进入指示画面，按L1切替申请要求，可以申请消防车、云梯车、医疗部队与救助部队的救援。不过这些救援都是需要时间的，在所需要时间清零时才能够到达指定地点。

2．LOST部屋内可能会遗留下一些对侦破火灾真相极为重要的证物，所以一定要申请消防车的救援，这样才能够进入LOST部屋内搜查遗留品。

第九条 火场证物

1．火场中地上白色的闪光物就是遗留品，按○就可以回收。另外按Start后，还可以在状态界面中查看遗留品的数量。

2．扑灭火灾回到消防局后，可以对遗留品进行鉴定，很有可能这些遗留品中就会有对侦破火灾真相非常重要的证物。

3．在消防局的“活动履历”中可以翻查已鉴定完毕的各证物的资料，同时还可以查阅生还者的资料和其证词。相信这两点将会成为推动游戏发展的重要因素。

文 B·S

名作再临！钢铁帝国的空中大作战！

91年前登场的作品，今年在GBA上进行了重制。总体来说这一款游戏的难度比较适中，颇有点循序渐进[illegible]的难度的分野相对明显。值得一提的是，无论玩家的机体还是敌人的机体都给人一种[illegible]复古风格兼备的感觉，子弹的射速[illegible]是一款适合休闲娱乐的横版[illegible]也符合GBA的游戏制作理念，使携天掌机游戏的侧重点在于轻松、便捷、互动、交流、闲话[illegible]下面就让我们一起来看看这款《钢铁帝国》的操作系统与各个关卡的特色吧。

GBA Starfish STG

系统分析

A	向前方射击
B	向后方射击
十字键	方向移动
L R	使用 Bomb（Inamio Tunder）

奖励物品

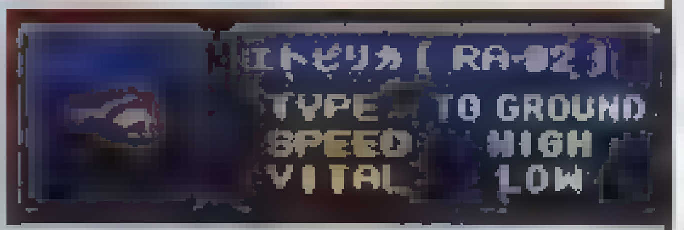
- 提高机体的武器能力，故事模式下Max Level为7。Level Max后一个奖100分
- 奖励一个Bomb，Bomb上限满后一个加2000分
- 补充Vital
- 添加辅助僚机，如果已有僚机，一个加1000分
- 一个加500分
- 奖励一架机体

机体介绍

由于军事国家モ ター ヘッド帝国的侵略暴行，シルバ ヘッド共和国借助本国精英科学家发明的新技术ナンバ-012x素粒子吸收雷爆弹“イマミオサンダ ”（Inamio Tunder）开发出了两台新型战机，エトピリカ和ゼッペロン，这是大家反抗モ ターヘッド帝国的惟一希望了！

エトピリカ（RA 02）

Type To Ground
Speed High
Vital Low
鸟型战机　全长20.25ft，全翼26.2ft



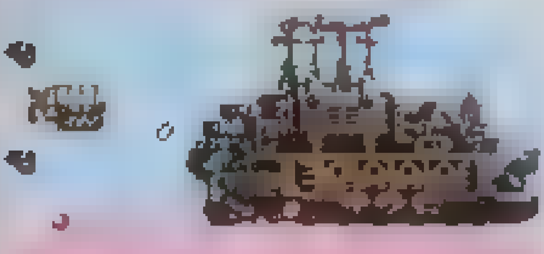
ゼッヘロン（RLZ-04）

Type To Air
Speed Low
Vital High
小型战斗艇　全长29.55ft，全幅14 26ft

各关流程

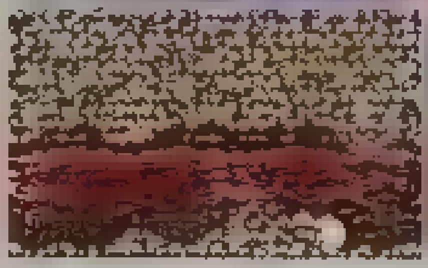
Stage 1 The Raid

在“MAMO Thunder”（兵器名称）即将完成之际，也是在宣布我国即将成为专制国家的重要时期，帝国军袭击了我们名叫“拉鲁”的矿山城市。我们的任务就是夺回拉鲁，[illegible]帝国军！第一关属于让玩家上手适应游戏的预热阶段，杂兵战并没有任何特别的难点。中BOSS大型战斗舰的火炮速度比较迟缓，就算使用ゼッペロン也能够轻松躲避。而大BOSS机械火车则分为三个部分，需要逐一击破。注意大BOSS车顶的导弹发射，总体来说可利用的回避空间较大。



Stage 2

这次的目标是拉尔山脉，在被称为“天使之歌”的坑道里潜藏了帝国军。在地下又深又大的洞窟里，有很大可能会积蓄着瓦斯，作战时要细心！注意这一关由于在后半部分需要快速脱离矿洞深部，所以推荐使用エトピリカ。前半部分杂兵战中值得注意的，就是深入矿洞时从顶部落下的碎石。对付中BOSS机械压模机时，由于回避空间有限，如果实在顶不住的话，就使用“IMAMIO Thunder”吧。击毁中BOSS后要小心它的爆炸所引起的瓦斯爆风，现在的任务是立即脱出矿洞。一路上的飞行速度非常快，玩家要小心回避障碍物。エトピリカ的速度较快，通过该处不会成为太大的问题。来到矿洞入口处，就要迎战本关大BOSS机械开采车。首先击毁大BOSS的两座炮台后，大BOSS就会伸出底座的炮台。这时从左边攻击BOSS是没用的，必须从右边攻击它。不过此时大BOSS会跳跃回避你的进攻，小心不要被它压到了。

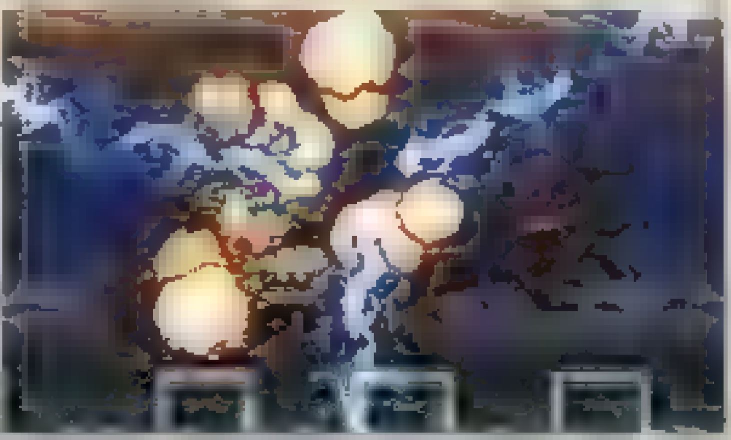


Stage 3

有信息说什么东西靠近了我国的领土，大家向塞克特尔出发！准备将它打个稀巴烂，我们不会让那些家伙踏上共和国的任何一寸领土。这一关敌方增加了一些HP较高的小型战斗艇，应付起来有些难度。再加上云层的颜色和子弹的颜色比较相似，所以玩家可能会感到有些眼花缭乱。一路突破帝国军的小组防守，迎战本关中BOSS，第一关中BOSS的Level Up版本。这次它的飞行速度变快，射速也相应加快了不少。看来《钢铁帝国》这款游戏循序渐进的难度，终于体现出来了。本关的大BOSS是一座飞行要塞，需要逐个破坏它机体上的主要部分，包括炮台、敌机出口、机翼等等。除了底部的散弹式机关炮需要留心之外，该飞行要塞其实只是虚有其表。

Stage 4

面对帝国军队，我们处于互相牵制的局面。现在我们收到作战总部的信息30分钟后开始战斗，目标是帝国防守相对薄弱的达姆多，我们的目标是破坏配置在沿海的炮台。本关敌人的小型战斗艇依然坚挺……就算是P值达到Lv7 Max的ゼッペロン也需要轰个数炮。一开始时，上空会落下许多炸弹，玩家要留个心眼。地面炮台的装甲十分坚硬，所以必须优先将其轰杀。中BOSS是一艘金色的大飞艇，攻击招数比之前的几位中BOSS都要实在很多。可以说是综合了之前各位中BOSS的优点吧。本关的大BOSS是一艘机械潜艇，头部的子弹喷射十分有威力，但是背部的导弹发射似乎就有点华而不实了。将其HP削减至一定程度后，它会跳到空中（脱离水面）攻击玩家。这时它的反扑会特别凶猛，如果支持不住的话，就不要吝啬“IMAMIO Thunder”。

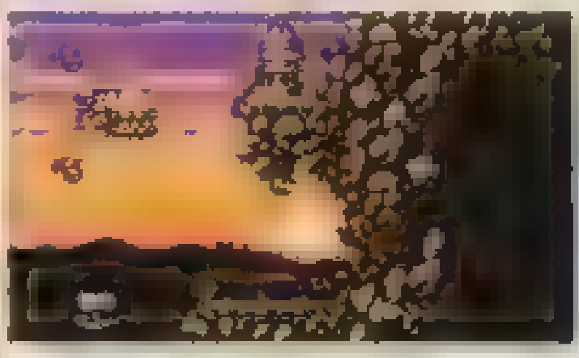


Stage 5

我军舰队顺利占领了帝都，束缚了这场可悲战争的元凶 索隆（这不是指环王的最终boss么）还剩下一点点，一切就可以结束了·大家挺住 这场战斗会让我们迎来和平，会让我们回到故乡。舰长！左舷方向敌人的部队正在急速接近中！什么！难道我们的阻动作战计划被识破了…消灭了一群杂兵后，玩家无助地看着自己的母舰被帝国军击坠。这个时候相信大家的内心一定燃烧着一股怒火吧。接下来的杂兵可真遭殃了……本关的重点为两艘帝国军的母舰，击破它们的关键在于其底部的那一挺机关炮，其实这也是敌人母舰的弱点所在。尽快击破底层的装甲，等机关炮伸出来时，什么“MAMO Thunder”和子弹通通都往它身上招呼吧 千万不要客气。（笑）

Stage 6 Secret of the underground base

玩家已进入到帝国军领土的深处，由于要寻找地下要塞的入口，所以一开始时玩家必须小心翼翼地驾驶飞机爬坡。注意个别路段回避的空间极小，如果用エトピリカ可能会比较适合。中BOSS机械火车的Level Up版本不难应付，攻击方式如出一辙。但是深入地下要塞后的下降地形比进要塞前复杂许多，有些障碍物需要提早横移。最后面对本关打BOSS冻气机械飞艇，此BOSS会一招“突进冻气发射”，要小心回避。另外它的子弹无论射击还是射速都不错，是前六关的强敌之一。



Stage 7

与帝国最终兵器的最后一战就留待各位玩家去发挥吧。祝各位好运！

www.plumbook.cn

©2004 Starfish Inc

GAME³ 游戏立方

VOL.060

栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

上期立方刊登的《PS2手柄完全鉴定手册》反应不错。不过市场行情瞬息万变，这篇文章中的方法依然有不够全面的地方，还不能用来鉴别市面上存在的原装H柄和仿制H柄。我们会在今后为大家继续献上相关内容。本期的硬件部分内容也很丰富，是电视的选购指南，相信对正欲追求更好游戏品质的玩家会有一定的帮助

多边形共享区 File.15

星光大道的神奇脚印

位于好莱坞的星光大道（Walk of Fame）是全世界所有影迷向往的圣地，那里不但有著名的中国大剧院（China Theatre，重磅级巨片首映的首选剧院）和柯达剧场（Kodak Theatre，任天堂历年E3展前发表会的举办地），最吸引影迷的一点莫过于在中国大剧院门前各位明星的手印脚印了。借着这次赴美参加E3大展的机会，我和GOUKI忙里偷闲地跑到洛杉矶好莱坞的星光大道上去朝圣了一番，当一踏上这条用明星名字铺筑的道路时，心中那股崇敬之情已经无法用语言来表达。特别是看到那些明星的手印脚印时，我们都忍不住想搬一块回来……

在这些手印脚印中，我们陆续找到了吴宇森、成龙等中国明星的印迹，更令多边形惊讶的时，这里面居然还有唐老鸭以及《星球大战》中R2D2和C3PO的脚印！真不知道他们哪里搞来的……废话还是不用多说了，大家一起来瞻仰照片吧！【多边形 提供】

▲这就是中国大剧院的大门。

▲看，这就是唐老鸭的脚印！

▲找到了迈克尔·杰克逊的名字！

▲国人的骄傲，吴宇森！

《光明力量》饭SOUL着上

“《光明》系列”最近又重新大放异彩，最让SOUL兴奋的莫过于PS2《光明力量》新作的公布了。“《光明》系列”诞生至今已经有13年，不算近期公布的3部新作，全系列作品一共有14款，为让不太了解本系列的玩家也能对“《光明》系列”有一个完整的认识，SOUL在这里为大家列一下《光明》全系列作品的清单，这样大家就不会对越来越庞大的“《光明》系列”感到疑惑了。

作为世嘉（SEGA）的王牌系列之一，《光明》从诞生的1991年到1998年，每一年都有作品推出，经过3年的沉睡后，从2002年起，又是每年都会有《光明》的新作，2004年是《光明力量 暗龙复活》和《光明之泪》，2005年是新《光明力量》……

至于刚刚推出欧版的《光明力量 暗龙复活》，SOUL最近也在玩啊，与原作相比，改进真的非常多。原作中的主角也像《DQ》游戏的主角一样从不说话，不过这次重制版主角的台词加了不少，个人还是比较喜欢让主角在游戏中能和其他角色直接交流的设定，另外其他角色的剧情对话也增加了好多，角色的个性要更丰富得多，还有其他许多细致的提高，这里不就再一一提起了。另外有人认为这又是一款由欧美公司来负责重制的作品，这完全是一个误会，《光明力量 暗龙复活》由SEGA旗下的正统子公司Amusement Vision负责制作的，主制作人与PS2上的《光明力量》新作一样都是下里阳一！《光明力量》新作还要到2005年发售啊！有这样自己钟爱的新作公布，SOUL真是觉得窗外的天都特别蓝啊！【SOUL 提供】

游戏名	类型	发售日期(日版)	机种
光明与黑暗	RPG	1991年3月29日	MD
光明力量 众神的遗产	S·RPG	1992年3月20日	MD
光明力量外传 远征邪神之国	S·RPG	1992年12月25日	GG
光明力量外传2 邪神的觉醒	S·RPG	1993年6月25日	GG
光明力量II 古代封印	S·RPG	1993年10月1日	MD
光明力量CD	S·RPG	1994年7月22日	MD CD
光明力量外传 FINAL CONFLICT	S·RPG	1995年6月30日	GG
光明智慧	A·RPG	1995年8月11日	SS
光明圣柜	RPG	1996年12月20日	SS
光明力量III 剧本1 王都巨神	S·RPG	1997年12月11日	SS
光明力量III 剧本2 被狙击的神子	S·RPG	1997年4月29日	SS
光明力量III 剧本3 冰壁邪神宫	S·RPG	1998年9月23日	SS
光明之魂	A·RPG	2002年3月28日	GBA
光明之魂II	A·RPG	2003年7月24日	GBA

▲包括那张《光明力量III 白金碟》在内，这里就是所有15款《光明》的LOGO了。

▲《光明力量CD》其实就是在MD CD机上重制前两作《光明力量 外传》，拥有华丽的游戏画面！

文：VGST.com 视讯游戏基地 MAPLEDOT 编：胜负师

显像管CRT电视性能评价及导购指南

随着PS2、Xbox等具有高图像处理性能的游戏机的出现，越来越多的玩家开始重视游戏的视觉表现力，对电视的要求也越来越高。最近看到不少玩家准备为自己心爱的游戏机配上一台优秀的电视，但苦于对AV器材不够了解。今天我们带来这篇专门研究电视的文章，介绍一下目前市场上各个品牌的电视，并通过实际使用和认真对比，对它们的表现进行评价，仅供广大玩家参考。这篇文章不站在任何一个品牌的立场，笔者自己使用的是松下电视，先后帮朋友挑选购买过SONY、东芝、PHILIPS、长虹、厦华、创维等电视，对各个品牌的电视有一定的研究和了解。如有不同意见，欢迎登陆VGST.com讨论。

目前的显示器材，主要分为正投影、PDP（等离子）、液晶、背投和CRT（显像管）电视5类。正投投资较大，一般只有影音发烧友才会使用；PDP和液晶目前无论是从价格还是显示效果上与游戏机的配合都不尽如人意；而背投是为了家庭影院追求大画面而产生的，始终摆脱不了亮度低、图像模糊的痼疾（相对于CRT电视而言），而且较陈旧技术的背投在长时间玩游戏后还会出现烧屏的现象（由于游戏里固定的图像显示，造成屏幕上留下无法修复的残像），虽然最近松下、LG等厂商推出了改进型的光显电视，但其视角范围窄的问题仍没有得到很好的解决，价格也偏贵。因此图像清晰，技术成熟，价格适中的CRT显像管电视就成了玩机一族的首选。

国内市场上的CRT电视，按照技术含量可以大体分为高档（代表技术：超精细显像管，宽频HDTV READY等）、中高档（代表技术：逐行输入/倍频/逐行）低档（普通隔行电视）三类。

在介绍各个品牌电视的技术优势和特点之前，先为大家简单介绍一下购买电视时的挑选技巧和注意事项：

1.图像质量。买机器时一定要当场试机。注意检查下列问题：

色纯：观察色纯的方法是看纯白的信号。白色的信号时（例如《WE6FE》开头的Konami标志背景），图像应该纯白，不应有偏红、偏蓝、偏绿等情况，也不应有像云一样的其他颜色的色块。而蓝背景时，颜色应该均匀，不应该有深有浅。大多数电视在搬动过程中会因为地磁影响，造成类似如图所示的局部磁化，这属于正常现象，只要将机器放置好，过几个小时就可以消除。

▲色纯示意图。

▲大屏幕电视边缘的几何失真

色彩的饱和度，层次感可以通过观察彩色图案的鲜艳程度，以及物体的立体感，比较典型的就是蓝天白云的图案，饱和度不好，层次感差的图像，云没有质感，灰蒙蒙一片，且与蓝天分界不明显。

▲由于亮度变化造成的失真。应该说这台电视控制得已经很不错了。

观察几何失真、聚焦不良等可以通过标准测试图（很多游戏里也有带，如《寂静岭2》、《鬼泣2》等）。通过观察屏幕各个部位的线条是否平直，方格的间距是否一致，彩条间是否有聚焦不良、串色等，可以大体了解这台电视的性能。不过这里要说明的是，大多数电视，尤其是大屏幕电视，或多或少都有几何失真的现象发生。其中，几何失真和聚焦不良控制得最好的，还要属SONY。

2.伴音质量。将声音开大，开启对声音处理有用的功能，亲自体验一下声音的效果。好的音箱在宏大的场面可以带来排山倒海般的感受。另外，有条件可以接耳机在电视上，看看在音量最小的情况下，背景里是不是有交流杂音。如果这个杂音较大的话，可能会影响收看时的质量。

3.注意出厂日期和包装情况。一般来说，一台电视机的使用寿命是从它第一次通电开始算起的。但是出厂时间过长的电视，也可能因为积压等关系造成损伤。挑选电视时，一定要仔细看外包装。现在的电视多采用简易提拉式包装箱，打开底部的4个扣，上盖就能拿起，因此不易分辨。应着重看箱子的封条有无换过。另外，电视外的塑料薄膜保护套，一般是从下往上兜住电视。如果你发现塑料套是从上往下，像家里的电视罩一样盖在电视上的，你就要注意了，因为这很可能是退回来重新由商家包装的产品。当然，并不是说拆过的电视就是次品，也存在很多对电视性能不满意而换货的情况。

4.尽量去正规的大商场买，冷静看待家电超市连锁店的广告。现在不少商场实行一种叫做7天无条件退货的承诺，在永X、X美等家电超市连锁店尤其盛行。看似好事，其实不然。这些超市由于门店众多，因此货多数集中存放在总仓库里，一般不能在购买时当场验机，只能付款后在家里等送货。这样就给商场以可乘之机。不少因为各种各样原因"无条件退货"的家电被商场一次次送往各个消费者手里。尤其是一些因为商家失误搞坏的家电，商家为了减小损失，就会耍些瞒天过海的伎俩，如果消费者在收货时不仔细检查，事后发现了再去找商家，商家绝对不会承认。笔者亲眼在网上见到一篇揭露某家电超市欺诈消费者行为的帖子，引来回复上千，其中大部分都是叙述自己在这个超市连锁受欺诈的经历。可见这也是一个不得不注意的问题。这里我建议大家，最好去自己有仓库，可以当场验货的国营大商场。最好没有所谓"无条件退货"的服务，避免出现二手货。

下面结合各个品牌的一些经典型号，介绍一下各自的特点。

1.SONY

1.1 KV-HR/KV-HZ/KV-HS

SONY上海有限公司于去年推出了全新一代贵翔电视HR、HZ系列，加上原有的HS系列，SONY的超精细线距特丽珑显像管已经应用在3个系列的电视上。SONY最新的SFP超精细线距特丽珑显像管，栅距非常细腻，细到仅凭肉眼无法看清显像管上的像素点，水平像素1440，具备DRC-MF的先进图像处理技术（最新的HR系列采用DRC-MF V1技术，这一技术与应用在SONY本土机上的图像技术是相同的），包括DRC1250四倍精密显像；DRC逐行扫描；DRC100HZ（类似动态补偿的技术）等等。

SONY电视最大的特点，便是其引以为傲的特丽珑技术。使用特丽珑技术的显像管，图像清晰、颜色柔和，且边缘畸变问题较少。而高端型号的SONY电视，又采用了近年来开发的超精细线距特丽珑管。用其附带的SONY记忆棒插槽观赏JPEG图像时，便能体会到SFP显像管的清晰威力。SONY的HR、HS系列电视还是为数不多可以正常显示720P信号的电视，完全胜任HDTV信号的要求。此外，由于珑管本身的特点，加上SONY在高端电视上针对显像管采用的专门供电电路，使得机器对几何失真及呼吸效应控制得很严格，可以说无论屏幕的任何位置，均不会出现图像的模糊，质量下降，以及图像扭曲，类似直线不直的情况。

HR是目前的最高端型号，拥有包括所有SONY电视的最新技术，有4:3和16:9两种系列。HZ可以说是HR的简化版，去掉了画中画、重低音等功能。HS是HR的前代产品。

当然，SONY的高端电视也有它的缺点。首先，价格贵。即使是两年前的HS，比同样大小的其他进口品牌彩电也要贵20%左右。SFP显像管对于游戏信号来说是大材小用。虽然SFP显像管，水平方向可以达到1500线以上，但目前还没有能与之对应的高清信号源。游戏机的信号一般仅300～500线左右，优秀的DVD机信号也只有540线左右。可以说，除了能让画面感觉更细腻点外，SFP显像管优势不大。当然，将来收看HDTV信号时又另当别论。不过，HS在接受HDTV信号时，仍然需要通过内部DRC电路进行降阶转化，并不能直接完全再现，因此在显示HDTV图象时难免又要打折扣。此外，SONY系的电视，其DRC图像处理系统并不是非常先进，尤其是在处理游戏信号这类高速

仅为笔者个人观点：不代表本刊立场。

变化的图像时，效果有时不太理想。但总的来说，HR、HZ、HS仍是目前高端CRT电视的王者。

1.2 KV-DR

DR系列是SONY在前年投放市场的中档主力机型。该机采用新潮的流线型外形设计。在几何失真，对比度方面控制得很好，图像清晰柔和，色调自然。图像处理系统采用了相对简化的DRC扫描电路，不具备动态补偿，在显示快速运动画面时有较明显的残像。除此之外，有相当一部分人认为DR的图像数码味太重，画面过于模糊，不够清晰。其中8A是简化版，不对应逐行输入，不能接收逐行信号。笔者建议，使用DR系列电视，最好跳过其本身的逐行处理电路，直接输入逐行信号，否则效果不会太好。

声音方面，DR采用TRUSOURROUND SRS环绕声技术，通过电视本身的音箱可以营造出富有立体感的音场效果，总得来说还是相当不错的。

1.3 KV-AR

AR系列是SONY目前的低端产品。外形与DR系列一样。功能较少，不具有逐行扫描功能。除颜色一贯延续特丽珑的优秀血统外，其他方面不算出众。几何变形和边缘聚焦控制得不是很好。

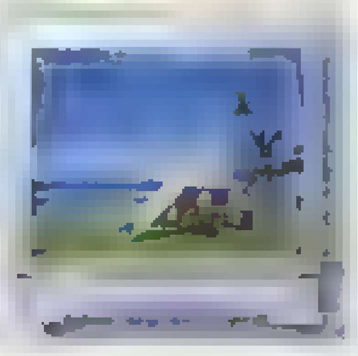
图像质量	★★★★★
声音质量	★★★★
技术含量	★★★★★
打机适宜度	★★★★
性价比	★★★

2.松下

2.1 TC-8XXD/TC-700G

松下的GIGA系列电视机也属于技术比较成熟的产品，采用高清显像管。配备了目前较为先进的GIGA图像处理技术。GIGA图像处理技术的核心是8倍精密显像，100HZ超级数字扫描，以及GIGA逐行扫描。GIGA技术通过非线形演算，将图像水平方向和垂直方向的像素各增加一倍，同时采用9BIT灰度等级，使图像更具对比度，配合高清晰纯平面辉聚显像管，呈现出清晰鲜艳的图像。100HZ超级数字扫描和GIGA逐行扫描采用动态补偿算法。

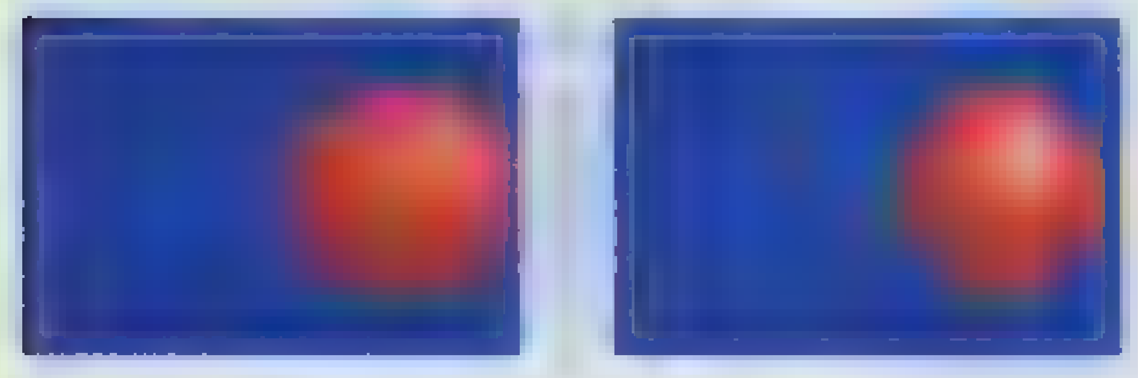
▲TC-888D。


▲TC-700G。

小知识——动态补偿逐行处理技术

动态补偿技术，最早是由PHILIPS发明的一项图像处理技术，用于逐行电视上，当电视在将隔行图像转为逐行图像时，中间一帧图像是凭空多出来的，这就需要通过自身的计算加入中间帧。比较老的算法，是将前一帧重复一次，这样在画面上就会呈现出延迟的情况（也就是大家经常说的画面拖尾）；动态补偿技术，是利用电视机内置的图像处理器探测图像中运动物体的轨迹，提前计算出物体运动方向，并以此产生相应的中间帧，从而使物体运动变得流畅。

这一点在玩游戏时特别有用。无论是快速的主视角变化（像《王国之心》），还是3D场景的移动（像《FFX》），以及快速的横向卷轴等，都能呈现出清晰、连续、平滑的图像效果，在没有此技术的电视上是无法实现的。举个实际的例子。像《皇牌空战4》中的自机旋转动作，没有动态补偿时，地面上的景物会有很明显的拖尾，而有动态补偿时，地面景物是比较清晰的。


▲动态补偿示意图，左边是未使用动态补偿，右边是使用动态补偿。

▲关闭动态补偿功能的效果。

▲开启动态补偿功能的效果。

有些朋友在用《WE》测试动态补偿时，发现效果并不好，球员很模糊，就认为动态补偿效果不好。其实，在《WE》的游戏画面中，真正在运动的是背景画面，包括球场的草皮、背后的广告等。动态补偿时，运动中的草皮花纹清晰可见。球员反而是相对固定在画面中央的，加上动作多变，动态补偿功能很难起到作用，反而有可能造成计算的失误。因此在玩《WE》时，不妨将动态补偿功能暂时关闭，直接显示原有的画面。

动态补偿功能只在隔行图像（PS2等）输入，由电视转逐行时有效，像Xbox用色差线直接输入逐行图像时，电视的图像处理功能是不起作用的。

松下的高端电视采用双3D数码滤波器，可使N制和P制图像都更加清晰；新的动态伽玛矫正电路，以及64M内存的斜向解像度补正电路可以使图像聚焦更清晰，有效减少锯齿的出现。

700G内置DTS/DOLBY DIGITAL/DOLBY PROLOGIC Ⅱ双解码，可以简单用一条光纤将音频信号连接到电视，配上随机的5.1环绕音箱，就可以实现相当不错的环绕效果。想玩Xbox的环绕音效，又不想配功放的朋友尤其适合。（注：700G的环绕音箱须另行购买）。8XXD系列，可以看做是700G的简化版，功能基本相同。

声音方面，松下电视一贯的同轴重低音可以带来非常震撼的效果。但目前的型号过多地考虑与环绕音箱的配合，造成重低音声音过重发闷，而其他扬声器单独工作效果又配合不好的问题。

尽管松下电视在技术上有许多优势，但仍存在一些不足：

在几何变形方面，松下似乎控制得并不太严。造成多数松下电视具有几何失真。同时，松下电视的图像风格就是比较鲜艳夺目的，有些人可能觉得不如SONY的来得自然，而且由于图像对比度过于明显，造成一些颜色（如纯红、纯蓝等）过于鲜艳。另外，松下彩管个别有聚焦不良现象，尤其是红色的渗色非常明显。另外，彩管的呼吸效应也比别的品牌要大一些。屏幕边缘的图像可能会比中间部分的稍微模糊一点，购买时需要仔细挑选。

当然，以上的现象是目前CRT电视的通病，但说实话松下控制得是粗了点，不过它相对低廉的价格，以及诸多图像处理上的先进技术，都是其他厂商无法比拟的，因此具有较高的性价比。

2.2 840G/750G/300G/58G

由于行频不够，因此不能对应HDTV信号，以及PAL制逐行信号。另外，还去掉了内置多声道解码器，部分采用了GIGA系列的设计和技术。总体来说，图像质量不如GIGA系列，由于没有了GIGA 8倍精显技术，图像整体有些模糊，并且没有动态补偿功能。

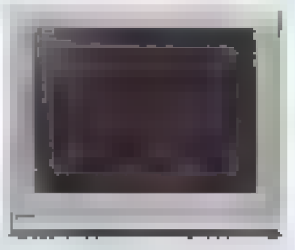
图像质量	★★★★
声音质量	★★★★
技术含量	★★★★
打机适宜度	★★★★
性价比	★★★★

3.东芝

3.1 SW9UC（16：9）/SH9UC/SH8UC

东芝（TOSHIBA）公司于去年推出的最新一代HDTV READY机型，支持HDTV信号和逐行图像输入。

▲SW9UC


▲SH9UC

东芝的电视一向是价廉物美的。采用类似松下的MMVP多点运动矢量处理，对活动画面进行动态补偿；新型数码100帧扫描（32兆存储器），高密度像素处理技术和5D画质提高电路的作用跟松下GIGA系列大同小异。下面着重说说东芝电视的画面表现。

东芝电视的画面讲求色彩的自然，它既不像SONY系的淡色柔和，也不像松下系的浓烈富有质感，属于比较中间的感觉。不过东芝高端电视在几何失真、汇聚方面控制得比较好，图像清晰锐利，比松下电视要清晰一些。东芝电视也存在大屏幕电视普遍的几何失真，边角汇聚不良等现象。这些现象属于出厂的调试问题，在买的时候需要注意。

声音方面，东芝一贯表现优秀的TRUSOURR-OUND SRS/WOW环绕声系统可以带来非常震撼的表现力，除了没有后环绕硬件问题外，可以靠本身的扩音系统很好地表现媒体的声音效果，是笔者感觉最好的音频系统。

东芝电视的价格在几种进口品牌中是最低的，加上相对优秀的画面质量，可以说其性价比是很高的。想家用兼顾打机的朋友可以多考虑一下。

图像质量	★★★★
声音质量	★★★★★
技术含量	★★★★
打机适宜度	★★★★
性价比	★★★★★

3.2 SF6UC/VF6UC

比高端系列少了HDTV READY功能，其他技术大同小异，购买时须注意几何失真等问题。

4.PHILIPS

4.1 TS200

PHILIPS在去年也推出了新一代PIXEL PLUS逐点精晰HDTV电视。采用最新的逐点精晰技术，理论上讲，图像的清晰度将会达到前所未有的水平，加上其看家本事DNM数码自然动感，图像方面的科技含量可以说非常高。实际试用的感觉是，当逐点精晰功能开启后，图像无论是清晰度还是对比度都有较大提高。为了说明问题，PHILIPS还特地在电视的菜单里设置了逐点精晰开启和关闭的对比功能，可见其对这项技术的信心。另外，PIXEL PLUS的数码自然动感动态补偿技术，在玩游戏，画面

图像质量	★★★★
声音质量	★★★★
技术含量	★★★★★
打机适宜度	★★★★★
性价比	★★★★

快速移动时有很好的补偿效果，具有探测物体移动方位速度快，补偿精确等特点，实际的画面效果与松下的 GIGA 动态补偿技术相比要更好。

5. 厦华

5.1 HT-3681/MT-2981/MT-34F1

V2939/V3426/V2951/V3451

▲HT-3681。

国产机的技术含量近几年突飞猛进，HDTV 中比较具有代表性的就是厦华。

厦华 HDTV 在指标上确实有过人之处，即使将家里的PC用1024 × 768的分辨率接电视的 VGA 口也可以使用。播放高清信号效果也不错。据笔者观察，图像色彩柔和，屏幕各个部分聚焦准确，色纯、对比度、通透感都不错。厦华电视还有16：9的型号，但其技术还有待完善，16:9屏幕左右可见明显聚焦不良；横向压缩看4：3 画面时可观察到明显几何失真和呼吸效应，两边的纵向黑边不直。

图像质量	★★★★
声音质量	★★★
技术含量	★★★
打机适宜度	★★★★
性价比	★★★★

厦华高清的技术含量较高，不过在图像几何失真、色彩饱和度、聚焦等方面个体差异大，有的伴音还有噪声。产品质量不均一，这也是国产电视的通病。

6. 长虹

6.1 CHD3498/PF3418E/SF2915

同样是国产电视中销量比较大的品牌。拥有繁多复杂（汗）的产品线。高端型号同样具有 HDTV READY，3D 环绕声效果等功能。

▲CHD3498。

长虹电视一直是国内电视行业的龙头老大。不过目前长虹电视的质量笔者却不敢恭维。经过一番试用下来，感觉长虹某几个型号HDTV 使用的显像管在色彩表现上有很大问题，整个画面颜色发黄，并且对比度调解也没有太大效果，且使用几年后，图像质量明显下降。声音方面，虽然号称具有虚拟环绕效果，但在笔者使用过上述声音表现优异的电视后，感觉长虹的声音与东芝的声音相比，就如同虚拟环绕立体声与单声道收音机之间的差别，完全无法体现游戏或DVD中大场面的震撼效果。

图像质量	★★★
声音质量	★★★
技术含量	★★★
打机适宜度	★★★
性价比	★★★★

普通低端的电视，在画面质量上已经没有太多风格可言。各家对质量的控制也不是很严格，普遍存在几何失真、聚焦不良等现象。大家购买时可以把更多精力放在电视的配置上，诸如有无色差输入口、伴音质量等等。因为都是隔行电视，就不存在什么动态补偿之类的问题了。购买时可以参考前面的购机指南。

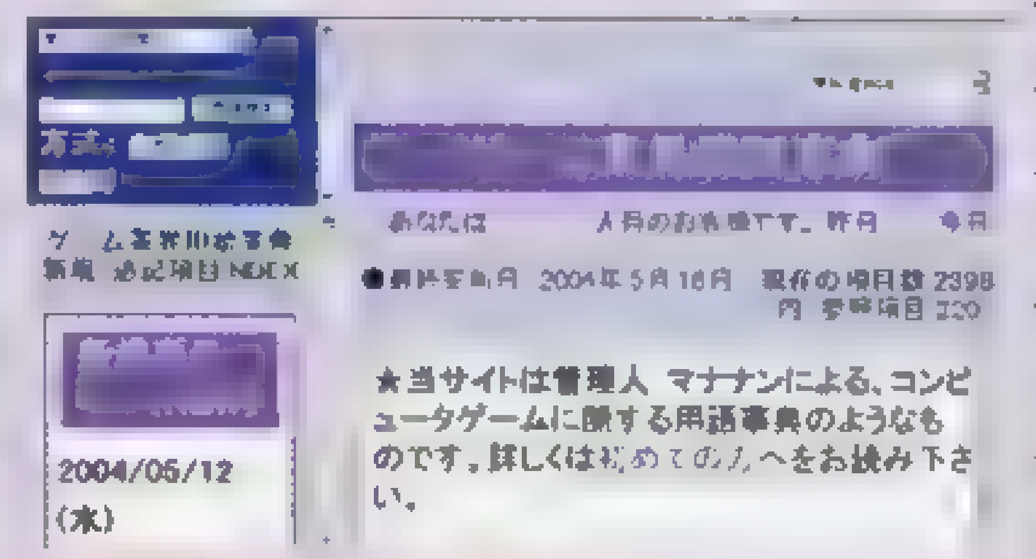
其实每个品牌也都有他引以为傲的优秀产品。要图像声音、稳定性、操作性等各个方面都好的朋友，建议从几个洋品牌里挑选一下；而国产电视最大的优点就是价廉物美，用几乎相当于外国品牌一半的钱就可以买到接近的享受。如果你不是很挑剔的话，可以选择国产电视中的精品。

漫画版的《潜龙谍影》

“《潜龙谍影》(以下称《MGS》) 系列”目前销量已经超过1400万套，该系列精彩的剧情一向为人们所津津乐道。今年《MGS3》即将上市，而漫画版的《潜龙谍影》也将在今年推出，让漫画迷和玩家们都能更好地感受《MGS》的精彩故事。由于“《MGS》系列”在日本人气不算高，因此这部漫画并非日语版。负责漫画版制作发行的是一家美国公司IDW Publishing，担任漫画编绘的是 Ashley Wood，他的作品包括《再生侠》等风靡全美的漫画名作，担当漫画剧本创作的是Kris Oprisko，此人最擅长撰写各种悬疑剧本，他的作品有近来非常流行的《犯罪现场调查》。小岛秀夫个人非常喜欢 Ashley Wood的作品，这一次将《MGS》交由 Ashley 创作，小岛表示非常放心。《MGS》的题材虽然不适合制作成日本漫画，不过还是相当适合美版漫画风格的，对于擅长制作悬疑漫画的IDW 更是一个绝佳题材。只是要再现新川洋司奇特的画风并不容易，不过从目前公布的封面图来看，这部漫画的风格还是与新川洋司的原画十分接近的，不过人物设定少了那种沧桑飘逸的感觉，更加倾向于美版漫画典型的写实化感觉。漫画版《潜龙谍影》第一卷将于今年9月在美国发售。【RAIN 提供】

游戏业界用语事典

前几天在整理已经乱七八糟了的收藏夹时，偶然找到了这个早已被我遗忘，已经一年多没有去过的网站 游戏界用语事典。(http:/ www.gamejiten.jpn.org/) 吃惊地看到这个站不仅依然健在，而且站点人员将该站维护得井井有条，不时更新该事典的内容，如今已经令这个站相当地完善充实了。在这个站上，几乎一切与游戏业界相关的词汇，你都能够从中找到。当你遇到一个生僻的游戏词汇，不能理解其含义时，没关系，只要登上该网站，在首页左方输入需要查询的词汇，只一会儿，相关解释便会出现。而且在这些大段大段的解释中，还会出现到许多能够查询的词汇。此时只要点击这些词汇，便直接能够查询其相关含义了。怎么样？十分方便吧？以前由于觉得不完善而不常去，不过现在嘛……注意，该站是日文站点，想登陆该站并查阅词汇，需要一定程度的日文基础以及安装日文编码。【沙罗 提供】



Air Flo 新款无线手柄

印象里好像是热门的主机卖了一段时间后，与其对应的周边市场就会悄悄平静下来，倒不是说销量不好，实在是与主机刚发售时对应的新款周边一个接一个地出的热度相差甚远 但创意总是无时无刻地诞生着，去年HORI 推出了 PS2 手柄后，又有多家周边厂商跟风……

不过这款 Air Flo 无线手柄算是众多跟风者中相当具有创意的一款了，与其他手柄最大的区别就是手感有凉爽感觉的材质。当然，粗犷的外形也颇具魅力，整体感觉很有“运动风格”。(不就是像运动鞋嘛？汗！)而握柄处的胶皮也是很贴心的设计，这样更不容易把手柄从手中滑下了。(为什么会滑掉？) 在方向按键中间，还可以拧进一支小摇杆，不用说是玩动作游戏用的了。该手柄是通过 RF 实现的无线功能，有效距离在50英尺 (15.24米) 内，该手柄使用4节AA电池，EB 网上标价为49.99美元。【雪兔 提供】

关于 PS3 的内存

熟悉微机内存行业的读者应该知道Rambus这家公司，它位于美国加州洛斯拉图 (Los Altos) 市，曾经推出过被Intel看中的RDRAM内存，当然RDRAM性能虽高，性价比却远不及随后出现的DDR 内存，所以Rambus 在 P4 的内存之争中败得很惨，也很可惜。不过，Rambus 并没有因为这次失败而放弃对新技术的追求，事实上 RDRAM 是一种非常强大的内存方案，在16位接口上可以提供1066MHz 的工作频率，完全适应 P4 处理器的带宽要求，败给 DDR 只能说是——天意。不过Rambus 并不是一个认天命的公司，他们经过多年的努力，推出了全新的产品 —— XDR 内存。

XDR 这三个字母是“eXtreme Data Rate”的缩写，也就是 Rambus 的“Yellowstone”的最终名称，这种内存方案可以提供极高的工作频率和带宽，从Rambus公开的技术资料来看，即使是中档的XDR内存也要比目前的DDR 400内存快上6~8倍。XDR4.0G在16位总线下的峰值带宽为8.0GB/s，而即使是未来的DDR Ⅱ 533，在64位总线下峰值带宽也只有4.2GB/s。XDR 除成本外惟一的问题——散热问题——将在量产时伴随制程的改进而变得容易解决。当然，XDR进入量产期是在2005年左右，根据目前的消息，PS3将使用这种内存技术，如此高昂的代价换来内存速度的飞升，究竟会如何表现在游戏中，让我们拭目以待。【泰坦 提供】

小编们好，本人是UCG的忠实读者，从总第26期开始购买，也已经给贵刊写过不少信，但怎么都没有回复呢？希望这次小编可以眷顾我一下。我想请教胜负师大哥两个问题：①如何辨别原装和组装的NGC手柄？②如果拿《刀魂》和《铁拳》的摇杆去玩《VF4进化版》，哪一个摇杆会更接近《VF》专用摇杆的性能？因为《VF》专用摇杆实在太贵了，但我又不能抵抗《VF》的魅力，所以恳请大哥给我一个回复。【上海 陈子敖】

胜负师：首先要对各位读者朋友说声抱歉，无论是发行部的同事还是编辑们自己，每天都会有专人处理信件，进行分类和统计，只是这"信海"波涛汹涌、连绵不绝，迫于时间和版面，难以做到有问必答，还请大家能够多多谅解。好了，现在就回答小陈的问题。①现在的组装NGC手柄还没有像PS2那样的所谓"高仿"，无论是外形、工艺差别都十分明显，几乎没有哪个JS会傻到用这样的手柄来冒充原装NGC手柄卖的，都会说明这是组装手柄，所以卖得便宜。因此暂时还没有必要对NGC的手柄识别进行讲解。②《VF4EVO》自然是用专用摇杆最爽，造形也很漂亮，有一些体贴的功能用别的摇杆代替是体会不到的。如果你现在还没有摇杆，我还是推荐你买专用摇杆，好像也不比《铁拳》或《刀魂》摇杆贵很多，况且一分钱一分货嘛！如果打破了你的心理价位，你最终还是想在《铁拳》或《刀魂》摇杆中进行选择，那我建议你选择前者。《刀魂》摇杆操作不能精确到1帧，所以不能胜任《VF4EVO》中的所有操作。而《铁拳》摇杆比较耐用，指令输入也够精确，比《刀魂》摇杆更能适合不同格斗游戏的需要。

胜负师你好，我是个掌机玩家，GBASP可以说是随身必要。最近在玩《西林·怪物篇 热斗足球》，看了上期攻略中"最强の指导者オウバ"事件出现条件后照着做却没有成功，请问是不是有问题啊？【广西 杨洋】

胜负师：这一点的确是有问题的，攻略的作者也在前些日子拜托我们进行更正，并对此错误给读者造成的困扰表示歉意，希望各位见谅。"最强の指导者オウバ"事件出现条件的正确方法应该是这样的：1.让高島ヒヨ担任秘书，在地下帝国出现的时候去任意地域露营，在某月会发生高島ヒヨ提供オウバ情报的事件。2.让高島ヒヨ担任秘书，去南美露营。在某月会发生高島ヒヨ再次提供オウバ新情报的事件。3.让高島ヒヨ担任秘书，去任意地域露营。在某月会发生オウバ新情报的事件。4.让高島ヒヨ担任秘书，去任意地域露营。在某月会发生事件，知道オウバ是与南美有关系的人。5.让おばあ担任秘书，去南美露营。在某月便会发生"最强の指导者オウバ"的事件。

本人特别喜欢"《恶魔城》系列"，所以想问阿修罗一个问题：PS2版的《恶魔城Castlevania》中使用约希姆如何战胜BOSS被遗忘者啊？在地上的小爬虫无法锁定，我试了很多方法都不行。请告诉我详细的打法，谢谢！【上海 方凌健】

阿修罗：约希姆不能防御也不能使用道具，这是使用他进行战斗的主要难点，所以需要在被遗忘者攻击时灵活运用R1+X的操作进行闪避，尽量减少伤害。在攻击间隔直接攻击被遗忘者本体，不要管那些小虫子。约希姆有两种基本攻击方式，速度较慢的远程攻击和频率很高的近身攻击，视情况使用。在命中BOSS后，MP会随之增长，蓄到一定量后就使用必杀技攻击，可对BOSS造成较大伤害。用约希姆打被遗忘者并没有很轻松的打法，要做好持久战的准备。

我想请问改变社会风气，风靡万千少女，刺激游戏市场，提高年轻人内涵……的胜负师两个问题：①《牧场物语》中结婚50周年纪念的别墅用不用花钱？②我在一些游戏剧情小说里多次看到"鸟居"这个词，不解。这到底是个什么东西啊？请解释一下。【乌鲁木齐 宣震平】

胜负师：没想到有人还记得我的那个搞笑的自我介绍，胜负师颇为感激，我会朝着这段台词的方向不断努力的。（汗！）好了，言归正传：①那别墅是用不着花钱的，算是玩家对爱情忠贞不渝的奖励吧！（如果哪个国家有这样的法律：结婚50周年赠送别墅一套！那这一定会是世界上离婚率最低的国家。）②所谓鸟居是日本特有的一种建筑，通常的用途是神社的门或者是山门，因此被赋予了一些宗教气息。鸟居的形状如同一个"开"字，最上方的一横两头一般都是向上翘起的。可能是鸟儿们经常会停在上面，鸟居因此而得名。鸟居的建筑风格和种类有很多种，在具有和风故事背景的游戏或动漫作品中，鸟居的出现频率可不低。比如《Shinobi忍》、《御伽》、《零 红蝶》、《犬夜叉》等等。

胜哥，我想请教一下，我听说《WE7国际版》可以继承《WE7》的记录，怎么继承啊？像最重要的俱乐部、进球回放什么的，如何复制到《WE7国际版》中呢？请务必回答。还有就是杂志里能不能多讲一些关于《WE7国际版》的实用技战术，我才刚刚入门，希望能多多指教。【重庆 KILLJOY】

胜负师：我的回答可能会让你失望，因为这两作之间所谓的记录继承内容其实相当少，只有编辑过的人名和球衣以及队徽是可以继承的，至于创建的俱乐部等那就得重头再来了，更别说是进球回放了。其实"《WE》系列"的特点就是有新作就基本不玩旧作，每一作都会发现改良和进步，这也是乐趣所在。至于《WE7国际版》的内容，请关注"电子竞技场"栏目。

我有个问题想问一下胜哥，我记得小时候看过一部动画片，主角叫什么"哇他诺"，还有一个小女孩叫"西米果"，对了，他老爸是只猴子。还有一位需要打电话才能叫出机器人的大叔，不知道你是否记得这是哪部动画片？有无相关的游戏？【山东 于霄】

胜负师：呵呵，你说的是多年前国内播过的一部日本动画片《魔神英雄传》，你的问题让好几位编辑都想到了快乐的少年时光呢！这里顺便提一下，因为当时国内译制水平有限，人名用的大都是音译，男主角小英雄战部渡取的是"渡"字的发音WATARU；而可爱的女忍者大美子就成了HIMIKO；还有"施巴拉古"大师的确是叫SHIBALAKU，他姓"剑部"。我记得的《魔神英雄传》游戏有两部，一款是1995年在FC上推出的A·RPG，据说还不错，挺好玩的，只是流程比较短；而PS中后期也曾推出过一款原创故事的RPG，不过素质很一般。

胜负师，您好！我是你们杂志的新FAN，我在玩《鬼武者3》时发现您漏了一个谜题宝箱，就是在第10个之后，在海底神殿利用鬼莹到达船的上方后可以找到一个，打开后得到的是力石。难道是您开夜工的疲劳状态下忘记了？请考证一下。另外，在《鬼武者3》中如何取得左马介的三件旧武器（雷斩刀、疾风刀和炎龙剑）？攻略上好像也没提到。【浙江 王宙】

胜负师：哦，那个谜题宝箱是一个误会，它位于南蛮船的了望台之上，其实在第一次上南蛮船时就可以取得，也就是攻略中所写的第6个谜题宝箱。在第一次上南蛮船时很多玩家都会疏忽，所以通常会在海底神殿时才找到。关于左马介的三件前代武器可能是我写得不够清楚，但的确是写到了，在当期的Gamehalo中也有详细的说明。在两个海底神殿和雅克篇的圣米歇尔山的魔空空间中可以分别得到封印紫电（雷斩刀）、封印白风（疾风刀）、封印红炎（炎龙剑），然后在二周目时左马介第一次时空传送到的巴黎小巷内得到封印，之后就可以使用相应的武器了。

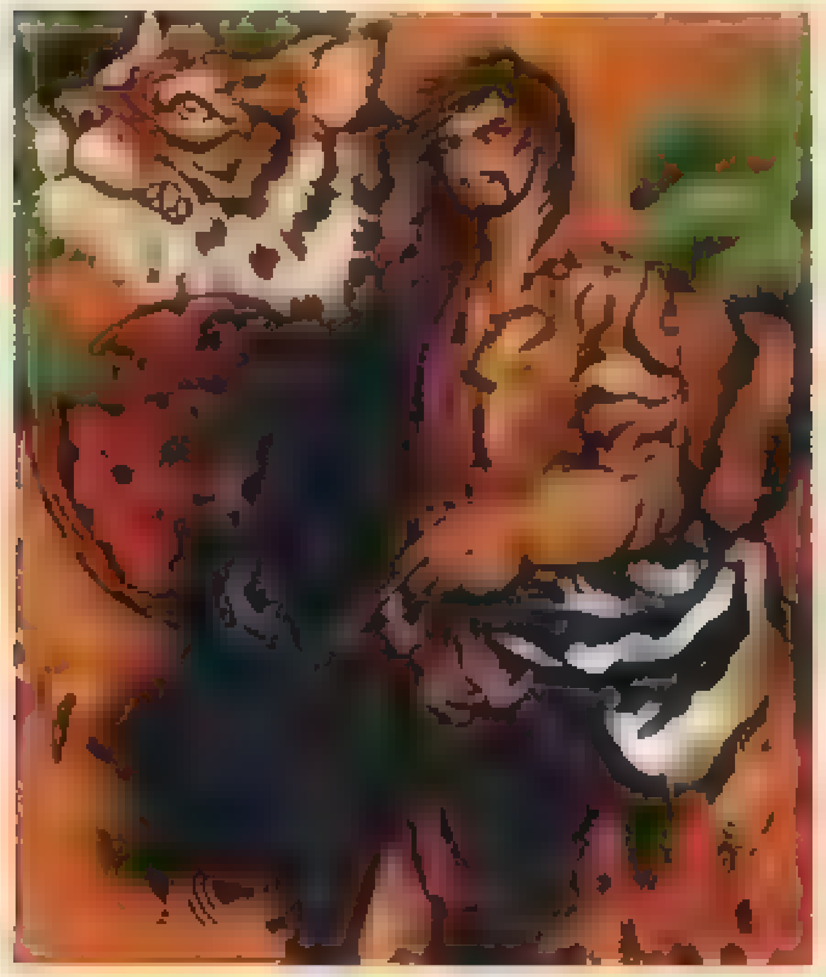
胜负师兄，小弟对您的景仰犹如滔滔江水连绵不绝，请一定回答我的这个问题：我想知道《光明之魂II》中的"光明神殿"是干什么用的？其他隐藏要素我都打出来了，请不要让我这个173级K死大BOSS无数次的超级"光迷"留下遗憾。【江苏 张科骏】

胜负师：这个游戏我不太熟，不过我已经问过LIKY了，光明神殿的主要用途是道具合成，这一点在UCG的攻略以及《掌机王》上分别提到了数次，由于小卖部版面有限就不具体说明了，请自行查阅一下。另外，自己尝试一下合成道具对于你这个170多级的超级"光迷"来说可能会比战斗更有乐趣吧。

邪魔院

主持人：邪魔天使

Hi、皆（みな）さん、邪魔（じゃま）な邪魔天使（じゃまてんし）はまた参～上（さんじょう）！いままで何回（なんかい）かな、邪魔院（じゃまいん）が…ええと、ごめん忘（わす）れちまった。(^_^b）まっ、そんなことどうでもいい、みんなと一緒（いっしょ）に日本語（にほんご）の中（なか）に楽（たの）しんでいるだけじゃいいじゃないか。最近（さいきん）、昼御飯（ひるごはん）のあと、浜崎（はまざき）あゆみの歌（うた）を歌（うた）ったのは習慣（しゅうかん）になってきました。だが、ほかのみんなにヘンな目（め）で見（み）られるなんてちょっと照（て）れてますよ。どころで、ROTKのCDはやっと手（て）に入（はい）りました。日本盤（にほんばん）ですよ。もちろん、歌が英語版（えいごばん）なんです。おまけのコレクターズカードがゴラムなので、ちょっと残念（ざんねん）でした。どうしてわたしのサムじゃないのかよって絶叫（ぜっきょう）しました。さあ、雑談（ざつだん）はここまでですね。（T_T）（大家好，“碍事的”邪魔天使又来了！嗯……至今为止“邪魔院”一共有多少期了呢……那个……抱歉，忘了。^_^b哎呀，不管这些了，只要能与大家一起在日语中找到快乐不就行了，你说是吧？最近养成了在午饭后唱滨崎步的歌的习惯，不过其他人都投来异样的眼光，让我感到很不好意思。另外，《指环王3 国王归来》的CD入手，居然还是日版的，当然，歌还是英文的。附送的收集卡片居然是咕噜的，有点遗憾哪，为什么不是偶的Sam呢！T_T算了，闲谈就到这里吧。）



改（あらた）めてこんにちは、最近また英語が好（す）きになった邪魔天使です。おかしいでしょう。おかしくないでしょう。（再次向大家问好，我是最近又喜欢上了英语的邪魔天使。很奇怪是吧？不奇怪吧。）也许是最近美版游戏接触得比以前多了吧，而且又和阿修罗这个喜欢奇幻、英语又不错的家伙住在一起，所以难免会受到一些影响，说起来在下以前英语还不错呢，结果读大学一年就把老师教的东西都还回去了，真是汗颜啊。（好孩子可不要这样哦。^_^）而且现在觉得充电是很有必要的事情，哪怕每天只有一点点，也是不错的事啊。

今天要教给大家的是一些关于人身体的某些部分在日语中组成的惯用型，今天要讲的就是手、脚。以身体部分组成惯用型在日语中可是有很多的，所以大家要时刻注意平时的积累哦。

手（て）をたたく

拍手、鼓掌的意思，在日语中，还有一个汉语词汇也是表这个意思，那就是“**拍手（はくしゅ）**”，而且在很多场合，比如晚会、演讲之类的，多用“拍手”这个词。不过在看到这个惯用型时也千万别忘了它的意思。

手をつないで

“つないで”的原形是“**繋（つな）ぐ**”就是连接在一起的意思，所以这个惯用型的意思就是“手牵手”。另外还有一个表示“手牵手”的惯用型，那就是“**手に手をとる**”。

手に入（はい）る

相信玩家们对这个惯用型一定不陌生，在游戏中得到某道具时就会出现这个惯用型。不过要注意的是，“**入る**”是自动词，所以只能是“**…が手に入る**”，如果要用“**を**”的话，那就只能是“**…を手に入（い）れる**”了。

手が足（た）りない

这里并不是说手不够（难道有三只么？那岂不是成小偷啦？呵呵，玩笑啦），而是指人手不足的意思，与它相对应的是“**手が揃（そろ）う**”，这是人手齐全的意思。

手を尽（つ）くす

这里的“手”就是指的手段、方法了，不过一般而言，这样的用法多是贬义，“**手を尽くす**”就是“想尽办法”的意思。另外，我们说“最后的手段”时，就是“**最後（さいご）の手**”，是不是很有意思啊？

以上举的例子都是比较常见的，以后还会为大家罗列出更多的惯用型。

说了手不说脚，那就说不过去了，其实在日语中，关于“**足（あし）**”也是有很多惯用型的。

足が上（あ）がる

这是“失掉依靠、事业”的意思，可不要理解成“抬起脚”了啊。另外，“失业”这个词同样在日语中有汉字词汇，就写成“**失業（しつぎょう）**”，可不要忘记了。

足を洗（あら）う

我们中文里说“金盆洗手、洗手不干”，而在日语中就要说“洗脚”了，大家可不要弄错了啊。另外，与不好的人断绝往来还有一个说法，那就是“**足を抜（ぬ）く**”。

足が重（おも）い

形容走累了、走不动了就是这个“**足が重い**”，而中文说的“累得两腿发直”在日语中同样有，那就是“**足が棒（ぼう）になる**”你想想，两条腿都变成棍棒了，不“直”才怪呢。

日语Q&A

Q：《格斗之王》里的八神，《真·三国》里面的司马懿都会说一句“**馬鹿（ばか）め**”，请问这里的“め”表什么？

A：这里的“**め**”是一个结尾词，接在体言后面表示轻视对方的含义。比如“**クズめ！**（你这个垃圾！）”“**こいつめ！よくもこの俺様（おれさま）をなめるなんて！**（你这小子，居然敢小看本大爷！）”

要注意的是，这是个很不礼貌的称呼哦，可不要随便乱用啊。

Q：日本人的名字发音有什么规律么？

A：记得以前提过关于日本人名字的问题，就发音而言，并没有什么一定的规律。我们知道，在日语中存在着音读和训读，音读是根据中文发音来的，而训读则是日本固有发音。一般而言，日本人的姓以训读的为多，比如“**山田（やまだ）、手塚（てづか）、桃城（ももしろ）**”这些都是标准的训读，变化的不过是有时会清音变浊音或者变促音、拨音罢了。但有的姓则是音读的，比如“**道明寺（どうみょうじ）、越前（えちぜん）**”这些都是音读。日语中同音字并不比汉语少，相同的发音能写出很多字来，相对应的，相同的字也有可能有多个发音，比如我们熟悉的金田一，“金田”的发音就有很多种，“金田一”这个姓中发的是“**きんだ**”，说全了是“**きんだいち**”，除此之外，“金田”还可以发“**かねだ**”、“**かなだ**”的音。至于名那就更多了，像结城晶的“**晶（あきら）**”，这个发音还可以写成“**明、彰、聡、亮、輝**”等，所以叫一个日本人的名字时不要乱叫，应事先问其读音，因为读错别人的名字是件很失礼的事哦。

文：阿修罗

THE LEGEND OF ZELDA
A LINK TO THE ZELDA
传说的传说

上一期阿修罗因为忙于制作E3上公布两款全新《塞尔达传说》的介绍而暂停了一期专页，所以在这里特地补上。而这一期的专页也会和以往有所不同，主要是对上一期新作介绍部分进行补完，此外还会加上一些精美的同人或者官方图片。

消失的“正太”……

不知道上一期大家有没有弄清楚，在任天堂发表会最后震撼公布的真实比例新《塞尔达传说》其实就是之前所说的《风之杖2》。宫本茂在发表会后接受媒体采访时说，自从确定制作《风之杖2》之后，开发小组进行了很多种尝试，试图找到一个最能够体现主题的画面表现形式。由于《风之杖2》中林克是一名16岁的青年（姑且这么叫吧），所以在经过反复探讨好决定采用《时之笛》式的画面形式。不过同为风之勇者，这两个林克的差别也太大了，官方的解释实在让期待卡通渲染版《风之杖2》的玩家难以信服啊……

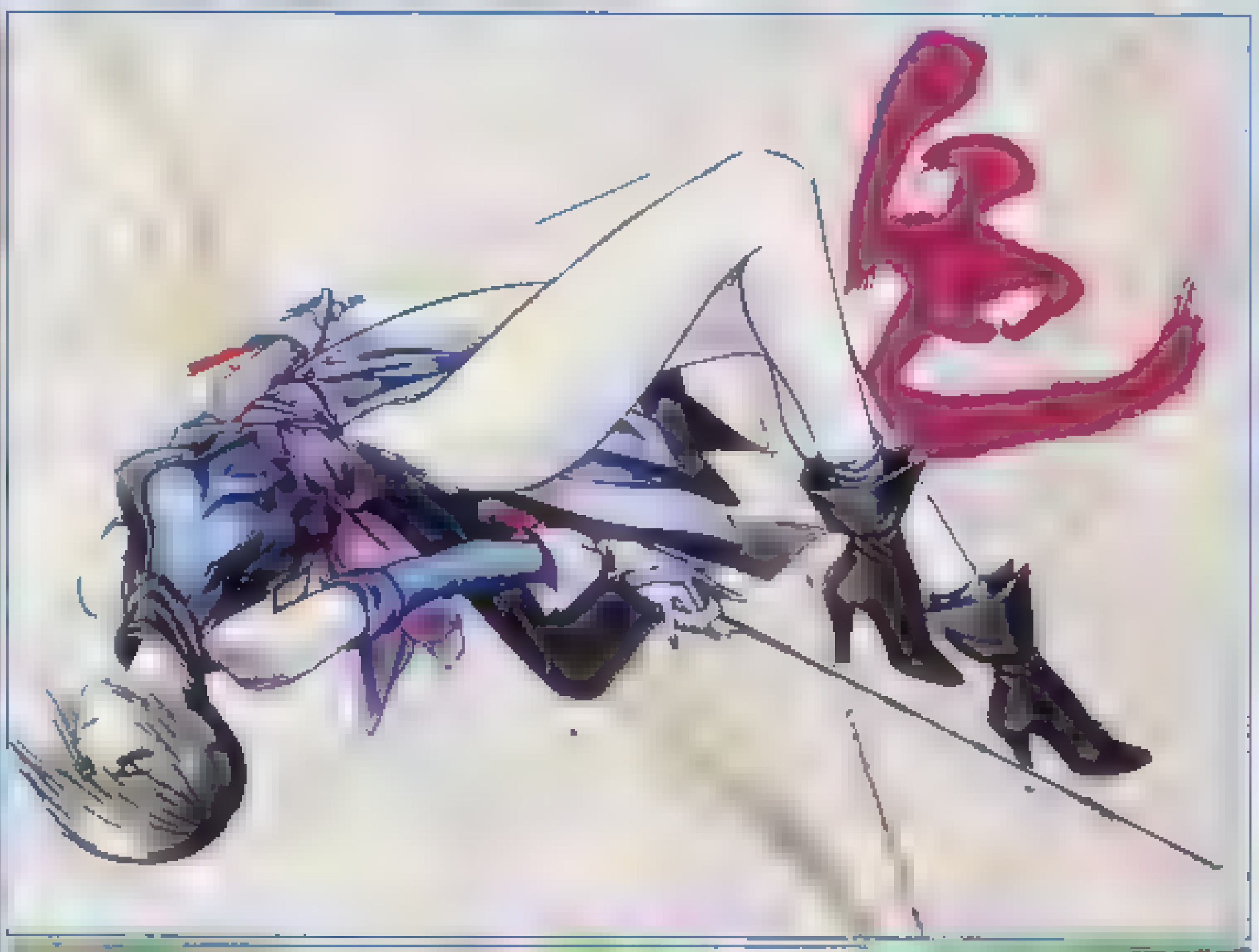
戴小人帽的妖精

至于GBA版的《小人帽》，相信这会是非常出色的一部作品！《四支剑》的画面引擎创造出了一个童话般美丽的塞尔达世界。实际上，本作的设定本身就如同童话般美丽——神奇的小人帽，顽皮可爱的绿衣小妖精。也许这一作能够吸引更多女性玩家加入塞尔达的阵营吧。（偷笑中……）这里放出几张设定图，大家先过过眼瘾吧！年内应该就可以玩到了！

赞！

SOUL的秘密花园

"秘密花园"第20期！为了纪念创办20期，SOUL特此将本栏的色调一举更新！呵呵，这两年好像某某游戏系列、某某游戏主机的纪念日好多啊，这也说明游戏界的历史开始变得"悠久"了，不是吗？



这次的主题就是Tony插画，留意过本刊总104期"游戏情报站"的读者一般对Tony并不陌生，对，他就是世嘉"《光明》系列"最新作《光明之泪》的插画师、角色设计设师。其实在他担任这项工作之前，Tony这个名字就在玩家们当中有相当知名度了，因为他喜欢画同人画，几幅经典的游戏同人画更是广为流传，上面这四幅游戏同人画就都是Tony的大作，在他那唯美、细腻的笔端下，游戏人物都会表现出与原作不同的另一种独特魅力。

左图：克劳德与蒂法（《最终幻想VI》）；上图：莫妮卡与莉莉斯（《恶魔战士》）；右上图：色（《侍魂》）；右图：公主（《公主的皇冠》）。

《铁拳3》的两幅经典宣传插画（吉光与保罗）。其实《铁拳3》不单止插画经典，连人设、故事、CG动画等等都是系列当中的最高峰，而且销售成绩也属系列最高，所以说《铁拳3》是目前为止"《铁拳》系列"的巅峰之作也不为过。目前《铁拳5》刚刚公布，期待未来公布的插画能够超越《铁拳3》的水平吧。

&3DM-SM
www.plumbook.cn

手机快报 Console Express

三星的手机显示屏在同类产品中一向比较出众，但是这款低价位的X108采用的UFB显示屏确实让人不敢恭维，显示水准之差让人大跌眼镜，比较接近于Mororola早期的E350之类手机。当然X108的功能很齐全，为MMS和百宝箱等服务都提供了支持，显示屏并不是它的卖点，与三星早期手机设计路线截然相反。从功能和外形上来看，这款机器还是比较超值的，缺点是不支持红外线传输图片，如果希望更换手机壁纸的话……可以考虑UCG Mobile的彩图下载服务哦！

三星 X108

[illegible]	三星 X108
[illegible]	银色、深蓝色、酒红色
[illegible]	GSM GPRS 900/1800MHz
[illegible]	110 × 45 × 19.9mm
[illegible]	大约 85 克
[illegible]	[illegible]
[illegible]	最长 300 小时
[illegible]	2004 年 2 月
[illegible]	65536 色 UFB 屏幕，128 × 128 像素
[illegible]	40 和弦
[illegible]	支持GPRS 可存储200条短信，中文T9输入法，支持关机闹钟，支持JAVA扩展，支持MMS，9MB内存容量，内藏式天线
[illegible]	1450 元

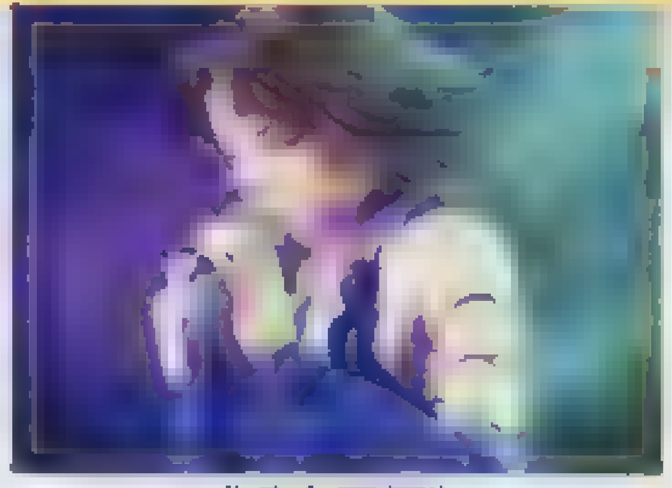
UCG MOBILE

UCG互动短信俱乐部

UCG MOBILE彩信业务 第2弹：铃声下载！

彩信业务再度出击，这次是充满动感的铃声下载！无论是亲朋好友给你打来最真切的问候，还是早上激发你起床的源动力，一段最动听的乐曲总能带给你一个最佳的心情。发送每首铃声的代码到3355（资费2元），你就可以把游戏中的经典音乐和动听歌曲带到身边。

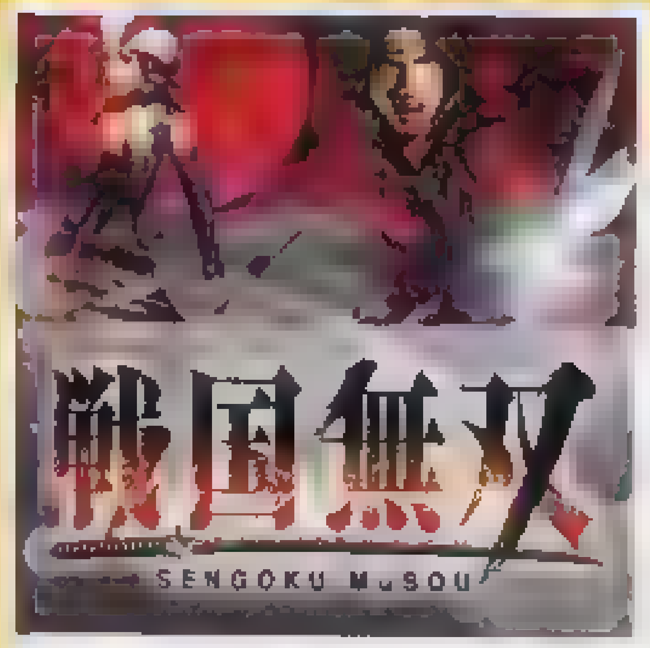
或许在《最终幻想X－2》中为你留下最深刻印象的并不是泰达和尤娜最后见面的那一刻，而是日本红星幸田来未在飞空艇上唱出的这首动人名曲《千言万语》。



《千言万语》
发送 280003 到 3355

《Starry Heavens》
发送 280002 到 3355

在机能强大的NGC上首度出现的《仙乐传说》感动了无数玩家，而唱下此激昂人心的主题曲的组合就是在2002年荣获“日本唱片大赏”新人赏的Day after tomorrow。



《Be The One》
发送 280001 到 3355

战国历史，气势荡漾。日本的新锐歌手BoA为Koei的大作《战国无双》唱下了这首《Be The One》，让战国的历史更显浩荡。无双总帅纱迦推荐的这首铃声您又怎么能错过呢？

彩图下载Ver.2

发送每张图片的代码到3355.

E3新作、经典名作彩图让您一次下个够.

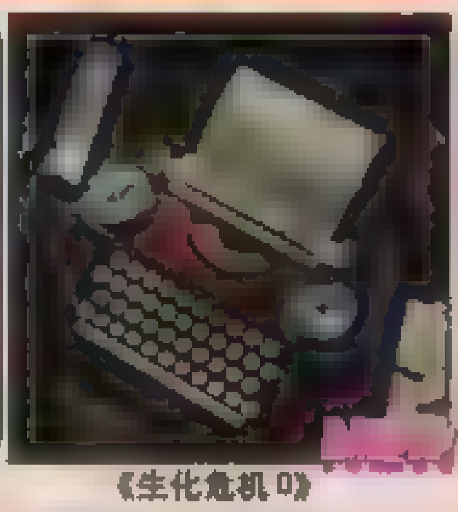
阿修罗推荐

《塞尔达传说（暂名）》
发送 520010 到 3355

《最终幻想X》
发送 520011 到 3355

卡伦推荐

《最终幻想XII》
发送 520012 到 3355

多边形推荐

《生化危机0》
发送 520013 到 3355

GOUKI推荐

《生化危机4》
发送 520014 到 3355

胜负师推荐

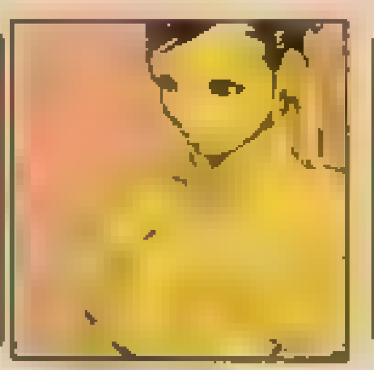
《铁拳5》
发送 520015 到 3355

猫太推荐

《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》
发送 520001 到 3355

LKY推荐

《炸弹人》
发送 520002 到 3355

胜负师推荐

《街头霸王》
发送 520003 到 3355

卡伦推荐

《影之心II》
发送 520004 到 3355

多边形推荐

《潜龙谍影》
发送 520005 到 3355

少罗推荐

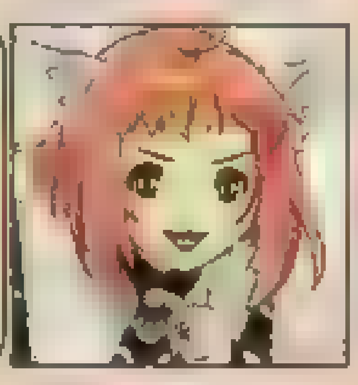
《勇者斗恶龙V》
发送 520006 到 3355

邪魔天使推荐

《火焰之纹章 烈火之剑》
发送 520009 到 3355

阿修罗推荐

《超级机器人大战》
发送 520007 到 3355

纱迦推荐

《异度传说二章 善恶的彼岸》
发送 520008 到 3355

热门图片 由您决定

?

发送DC＋您推荐的游戏图片名称到33557770，事出后期热门图片

以后每期都会增加新图片，让读者有更多的选择，手机每天都有新花样。

您的地盘，您来选择

发送DC＋您推荐的游戏音乐名到33557770，选出后期的读者自选铃声。

暑假将至，除了炎热的天气让人窒息外，定制短信新闻的火爆情况同样让我们喘不过气。前一期推出的“E3短信新闻特别版”同样受到读者的喜爱，在这里要感谢新闻官SOUL每天在照顾了定制普通短信新闻的读者之余，还对定制E3新闻的读者发送每天近5条左右的新闻，如今E3已过，但定制短信新闻的热潮依然不退。5月份我们送出的奖品将会是更实用更方便的高级MP3播放器，请各位读者更踊跃地支持UCG MOBILE。

温馨提示

自从上期推出了“短信投稿通知”栏目后，至今已经有不少读者踊跃地参与，在此再次感谢大家的支持。关于“短信投稿通知”栏目在这里再次补充一点，如果读者投来的是一些我们需要的文章和秘技，那么您将在3个工作日内接到我们给您的回复电话。如果您有比较有趣的稿件或珍贵的秘技一定要及时与我们联系哦！（投稿通知方法：发送TG＋稿件简要介绍＋姓名到33557770）

游戏机 TV GAME
◆UCG MOBILE暂时只支持中国移动的短信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010-68083018
空中网

攻略透解
Guide Through

[illegible]

机动战士高达SEED——与友人与你相会在战场 | Bandai | AVG
机动战士ガンダムSEED——友と君と战场で | 2004年5月13日
GBA

新手指南

MS甲板

用来放置、整备MS。马德克军士经常待在这里。此外佛亚达也经常出现在这里。

医务室

为负伤的士兵进行救治的地方。米利亚利亚等女性角色经常在这里出现。在游戏的前期，每天都可以看见娜塔尔在这里。

通路

前往舰内的任何地方，都需要通过这里。游戏中许多关系到剧情发展的事件都会在这里发生。芙蕾等人有时候也会独自一人待在此处。

居住区

下级军官的生活区。与食堂一样，吉良的朋友托尔等人经常在这里出现。

食堂

船员们休息的场所。吉良的朋友塞、托尔、米利安利亚等人经常在这里出现。

舰桥

战舰的中枢部。舰长玛琉、副舰长娜塔尔、诺伊曼等人经常出现在这里。在一些固定的日期内，舰桥是禁止出入的。

舰长室

舰长玛琉经常待在这里。当遇到有什么情况想要寻找玛琉，来舰长室或舰桥就能找到她。

了望甲板

在甲板上可以了望到宇宙空间。许多船员遇到了烦恼或其他不开心的事情时，很多人便会时常聚集到这里来解闷。

战斗准备

1.作战方案

在即将进入战斗时，玛琉会召开全员参与的作战会议。会上她会针对当前战场上的情况制定出作战计划。游戏中共有歼灭战、守卫战等几种不同的作战方式。另外，在某些关卡中，她还会为玩家推荐一套适合当前作战的装备。但实际游戏时，攻击高达的装备选取其实并不重要。所以玩家就这方面可以不用太在意。

2.选择装备

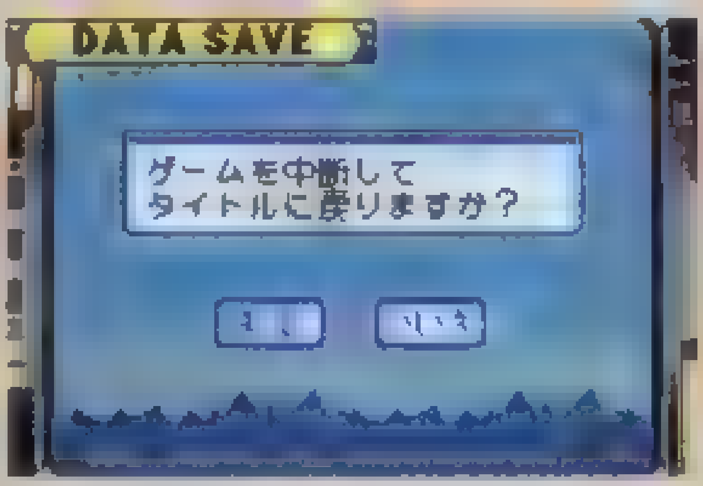
攻击高达一共有3套装备可以选择：AILE装备、LAUNCHER装备和SWORD装备。选择不同的装备，其战斗能力均有所不同。具体的数据资料，请参考后面的能力图。

3.支援机选择

在战场上，孤单一人是不可能一直支持下去的。所以当游戏进行到一定阶段时，就能够请求友机进行支援了。友机在战场上也能够攻击敌人，而当其与自机在雷达上显示在同一区域内时，每当自机进行攻击时，友机就会自动进行支援攻击，非常方便。

游戏记录

当剧情发展到一定程度时，系统会自动提示玩家进行记录。而平时在战舰内移动、对话或是在战斗中时，就只能利用START键进行中断记录。记录完毕后会自动退出游戏。



战斗菜单

地图：查看整个战斗区域的敌我状况。敌我双方的机体数量、资料以及位置均会表示出来。

补给：靠近大天使号后该选项才会出现。可以对自机进行HP和EN的补给。但是会降低战斗的评价。

换装：靠近大天使号后该选项才会出现。可以对自机进行换装。每种装备只能更换一次。

支援："援护"为请友机支援自机；"护卫"为请友军保护战舰；"补给"是让友机进行补给。

通信：普通情况下只能看到敌我双方的对话，但当画面右上角出现标志时，说明战舰或友机正请求自机的援助。

作战：了解作战目的。

中断：游戏中断记录。

www.plumbook.cn

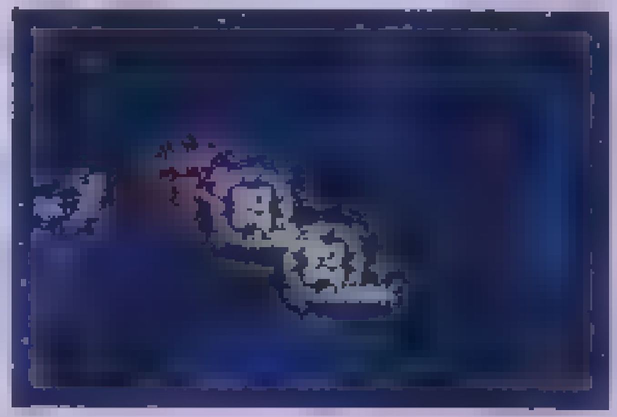
战斗要点

1.使用R键加速时，画面左下会出现一个热力槽，加速时槽便会上升。当槽蓄满时一段时间内就不能再次加速了。在战斗中，玩家要学会选择在适当的时候使用加速，否则被围攻的话，是很难摆脱敌人的锁定。

十字键	机体移动
A键	发射锁定框
B键	锁定后攻击
L键	切换武器
R键	加速

2.在使用光剑、实剑等武器时按一下A键，锁定框便会出现在机体前。但如果按住A键不放，锁定框便会环绕于自体周围。这两种锁定的好处分别是：前者便于对单体目标锁定，后者便于对复数锁定，玩家可以根据战场的情况自行判断。

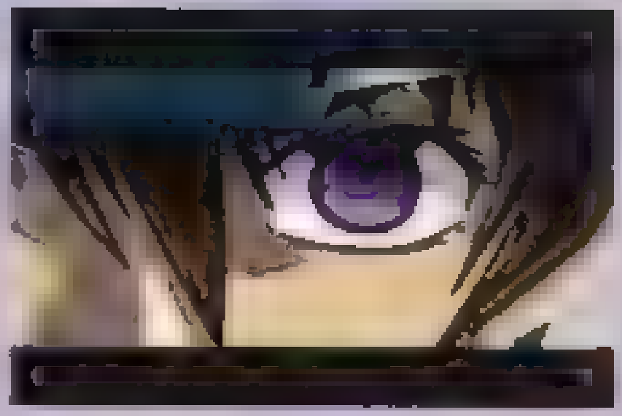
复数锁定



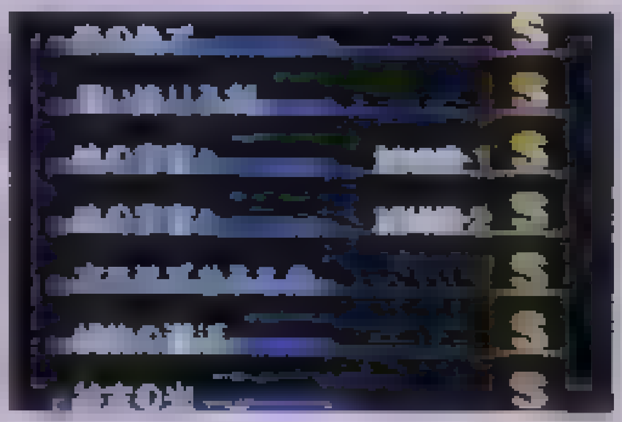
如果敌机数在同一画面内有两机以上，那么就可以利用锁定框同时锁定两机以上的敌人。此时的复数攻击只消费一次攻击的EN，且复数攻击能够提升评价。

SEED 模式

在PHASE 02这关以后，当满足一定条件之后，便有机会能够发动SEED（狂战士）模式了。可以发动时画面左上角会出现一个“SEED”的字样，按下选择键即可发动。在该状态下，自机的攻击力、命中率、射程距离等数值都会上升25%。在使用Agni级光束炮时消费的EN也会增多；但相反，不使用Agni级光束炮而改用其他武器的话，消费的EN就会减少。

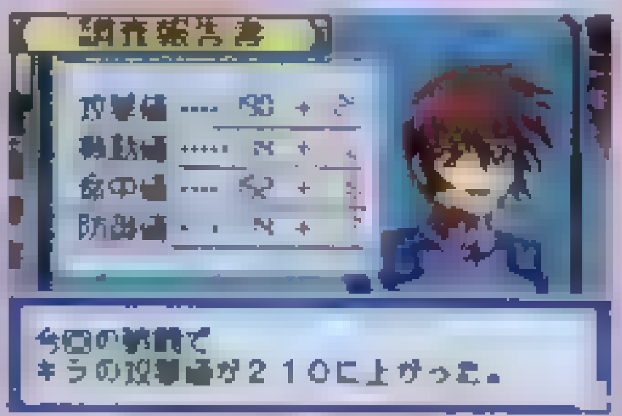


战斗等级



在战斗结束以后，系统会根据玩家在战斗中的表现给出一份数据统计，并针对数据给予玩家一个直观的评价。评价最高为S，最低为C。评价的高低与战斗完成时间、敌机击破数、中弹回数、复数攻击回数和补给回数等项目有关。

能力成长



在等级评价决定之后，系统会自动为主角吉良增加能力数值。能力值增加的多少与先前得到的评价有关。评价越高，增加的能力也就越多，累积起来，对将来的战斗就越有利；反之，增加的能力就越少，往后的战斗便会越来越艰苦。因此在战斗中获得高等级是非常重要的，玩家千万要注意。

攻击高达装备能力

AILE 装备

同时装备有适合远距离作战的光束来福枪以及适合近距离的光剑，可评为万能型装备。虽然武器的单发威力稍微弱些，但却很容易使用。

LAUNCHER 装备

特别强化了远距离攻击力的装备。机动力虽然下降，但若能够远离敌人，并在远处攻击敌人密集的地带，就能够给予敌人极大的伤害。

SWORD 装备

接近战用的装备。当自机被敌人包围时，威力强大的实剑便能够发挥巨大的威力。而回旋镖虽然威力不大，但射程较长，打牵制战也比较合适。

PHASE–01 虚伪的和平

- MS甲板
- 战斗1
- MS甲板
- 居住区
- 假想情节

→

- 居住区
- 敌方战舰
- 居住区
- 自由时间
- 舰桥

→

- 居住区
- 战斗
- MS甲板

宇宙纪元（C.E.）70年，地球方面对追求政治经济独立的“PLANT”——一个民间殖民卫星实施了核打击，卫星中居住的243721人全部死亡……以这场“血之情人节”为开端，PLANT的扎夫特军与地球联合军之间的紧张局势一口气转变成了武装冲突。

没有任何人会怀疑——地球军会以压倒性的数量优势取得胜利。但事实上的结果却与当初的预测完全不同。战局陷入了僵持阶段，持续了大半年之久，中立国家奥布的一座殖民卫星“太阳神殿”，表面上一直维持中立立场，但却暗中秘密开发着地球军的新型机动兵器。得知了此事的扎夫特军的劳·卢·克鲁泽对该卫星施行了军事打击。

卫星被战火所包围。在避难的混乱人群中，为了追逐一个少女而逃到了工厂区的少年大和吉良，初次遇到了新型机动兵器。在为了夺取这个新型机动兵器的扎夫特军中，吉良意外地看到了看到了一个熟悉的身影……

战斗

这是本作的第一次战斗。难度非常简单，敌人也只有一个，大家可以趁此机会好好适应一下机体的操纵方法。敌人的射程非常近，所以只需要用射程稍长一些的光束来福枪便可以轻松打败。注意一旦自机被敌人锁定，那么有两种办法可以令锁定解除：一是立刻远离敌方机体，可使用R键进行加速移动；二是抢在敌人攻击前，对任意敌人进行攻击，那么攻击结束时锁定也会立刻解除。

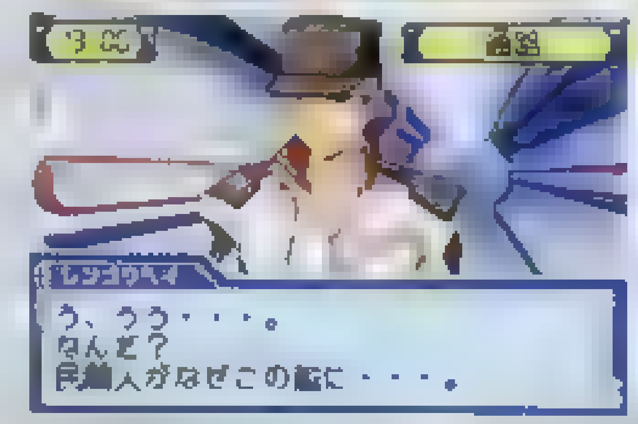
帮忙

在初次战斗结束之后，玩家可以选择与几个好友一起去舰内帮忙。可选择的内容有两个，一个是去医务室帮助伤患，一个是前往MS甲板帮忙寻找3本攻击高达的说明书。

注：在13：50为止若还没有找齐伤员或说明书，那么寻找事件便会强制结束。

寻找伤员

通路、展望室、食堂的厨房

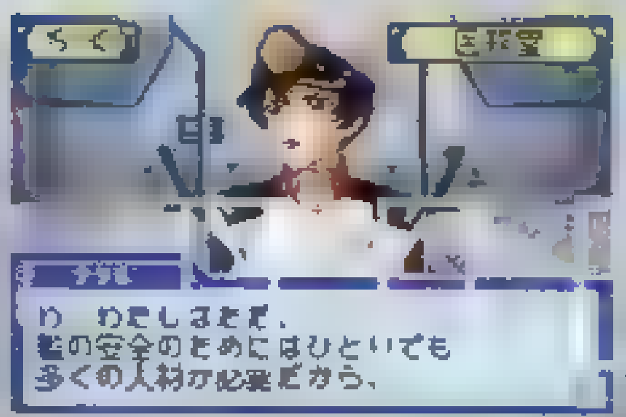


寻找说明书

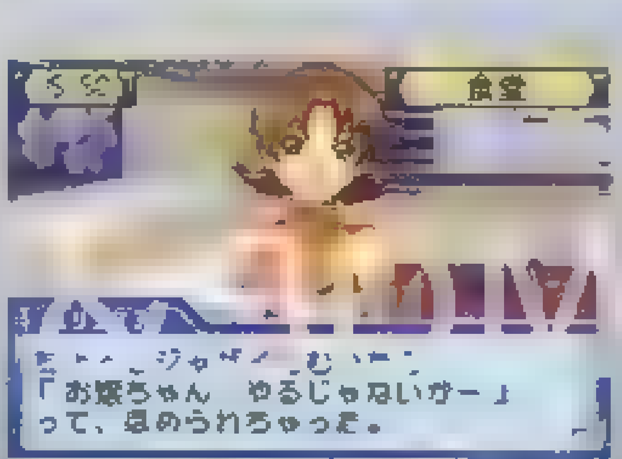
舰桥、舰长室、食堂

自由时间（15：30～16：10）

在这段时间内，玩家可以自由地在战舰上移动。每移动一个地方便会花费10分钟时间。当时间指向16：10时，自由移动时间便会强制结束，进入下一个剧情阶段。



◀去医务室的话，便会与娜塔尔对话。平常总是一脸严肃的娜塔尔少尉难得也会脸红一次啊。



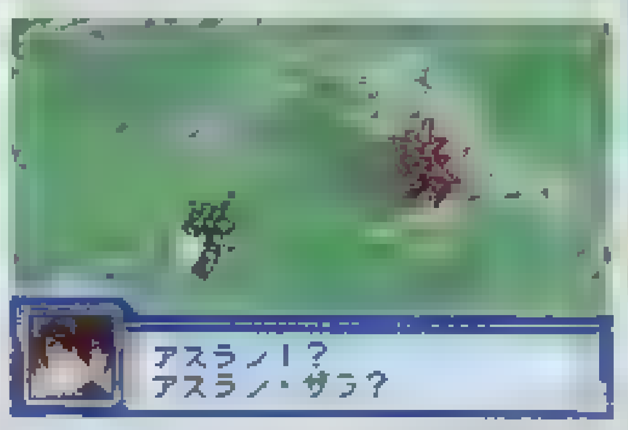
◀在食堂会遇到米利亚利亚，她高兴地告诉吉良在离开卫星前尝她亲手做的料理。但是……

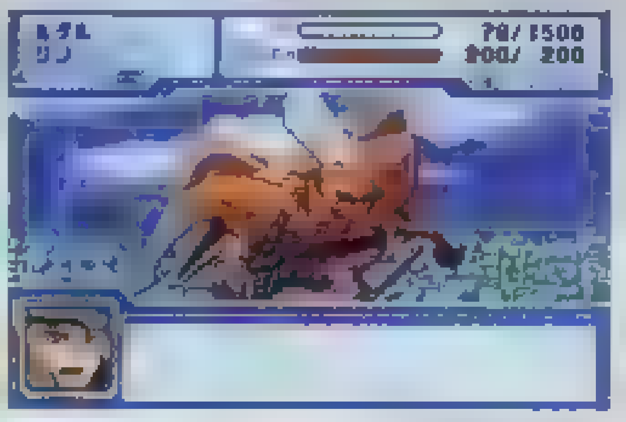
战斗

胜利条件 击败ミゲル・ジン

败北条件 自机败北、大天使号被击沉

战斗初期共有3架MS向战舰袭来，我方只需要尽量让大天使号不受到伤害即可。在消灭了敌人一架MS后，BOSSミゲル驾驶的ジン便会出现。之后只要将他击破便可以直接结束战斗。不过这样很可能会导致战斗评价过低。所以最好能够先消灭一些杂兵赚取评价。





◀在游戏2周目中，ミゲル驾驶的专用机是橙黄色的。看上去也比一般的机体要鲜艳夺目一些。

◀战斗结束后，卫星开始崩坏，此时吉良的好友阿斯兰会出现。

www.plumbook.cn

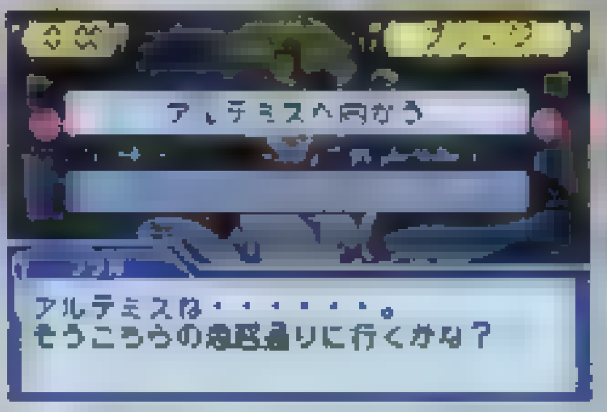
PHASE—02　彷徨的新兵器

吉良等人在克鲁泽队的奇袭下艰辛地支撑了下来。但为此，他们付出了惨重的代价　　4架被称为“G”的新型机动兵器被夺、卫星太阳神殿毁灭、靠着周围漂流的太阳神殿的残骸，大天使号成功地隐匿了踪迹，但同时也无法再得到支援和救助。没人知道，大天使号接下来应该前往何方，就像漂流在宇宙中的那些残骸一样……

舰桥 / MS甲板 → 自由时间 / 通路 → 敌方战舰 / 假想情节 → 战斗 / MS甲板

路线选择

本关一开始，玩家就要对大天使号接下来的前进路线进行选择　是直接去月球，还是先去Artemis。其中，前往Artemis是原著中的故事，而前往月球则是游戏新增的内容。



自由时间1

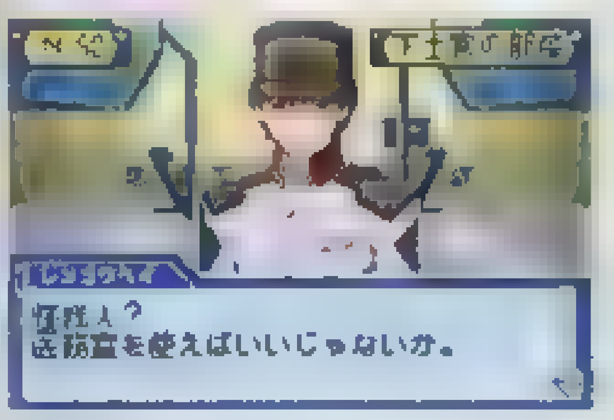
从12：00～12：30是自由移动时间。有对话进行的场所有：MS甲板、医务室、食堂、居住区等。

在医务室的选项请选“新しい战舰……”。

自由时间2

选择了前往 Artemis 的场合

从14：30开始，又是自由时间，但是如果玩家一开始没有去MS甲板的话，那么第二次移动时，无论前往任何地方，都会遇到持枪的军人，同时几乎全舰的人都会被软禁在食堂内。为了与佛亚达上尉取得联系，需要前往下士官的房间。在逃出食堂时，一共有三种手段：



- ●假扮高级军官、前往舰长室
- ●假扮成医生、前往医务室
- ●抢夺敌人的军服、前往了望甲板

注：当敌人没有望向自己这边时，再选择开始行动，否则行动就会失败。（当出现“むこうをむいてる”或“よこ”的字样后再选“いま、行く！”）

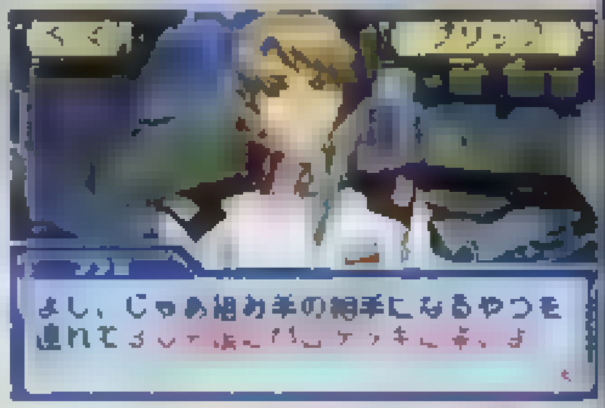
选择前往月球的场合

玛琉舰长似乎遇到了什么烦恼的事情，在舰桥上接收报告时也是心不在焉的样子。为了解开她的烦恼，吉良等一帮“少年侦探团”开始了调查活动。时间依然是从14：30开始，在这段时间内，吉良要从个人的对话中找出线索。在线索找齐后便会自动前往舰长室了。

- ●遇到米利亚利亚，发现她神色怪异
- ●再度遇到米利亚利亚，发现手中拿有什么
- ●遇到芙蕾，知道饰物对女性来说非常重要

特训

在“自由时间2”中，如果一开始去了MS甲板，就会发生吉良想学习格斗技的情节。之后可以前去舰桥找佛亚达，再随便去任何场所找一个练习对手，然后就可以在MS甲板处进行格斗技练习了。

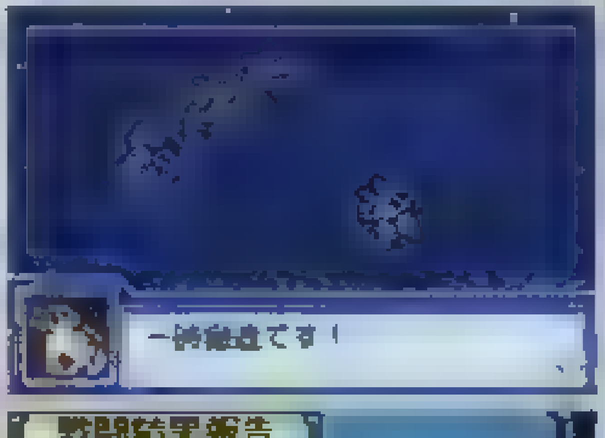


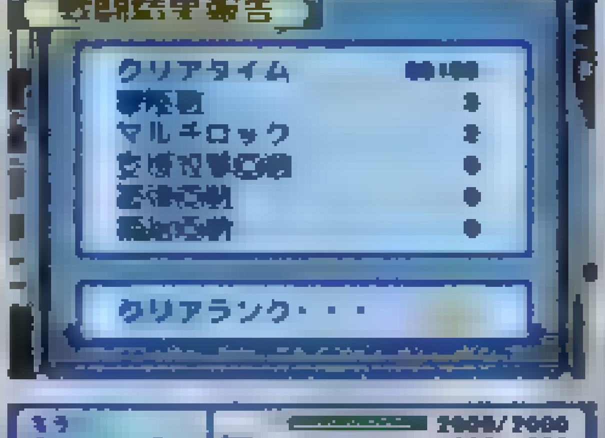
战斗

胜利条件　击败决斗高达

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

战斗初始时敌军只有5架MS杂兵。将它们全部消灭后，决斗高达、暴风高达、电击高达便会同时出现并向大天使号发动攻击。暴风高达喜欢躲在远处发炮；电击高达则经常利用隐身攻击战舰。虽然可以趁这两架高达攻击战舰之时集中攻击决斗高达，但过关评价必然不高；若能将三架高达全部打败，那么“S”评价便唾手可得了。





▶由于敌人的高达也拥有PS装甲，所以有些武器命中对手只能减少EN，不能造成伤害。

PHASE—03　逐渐消失的闪光

在碎石带结束了补给工作的大天使号，捡到了一个民间用船的救生艇。里面搭乘的人物，给原来住在太阳神殿中的学生们蒙上了一层模糊不清的阴影。这是谁也没有预想到的……

另一方面，在持续着追击行动并且虎视眈眈地等待着下一个机会的克鲁泽队面前，一个令人意外的集团出现了。

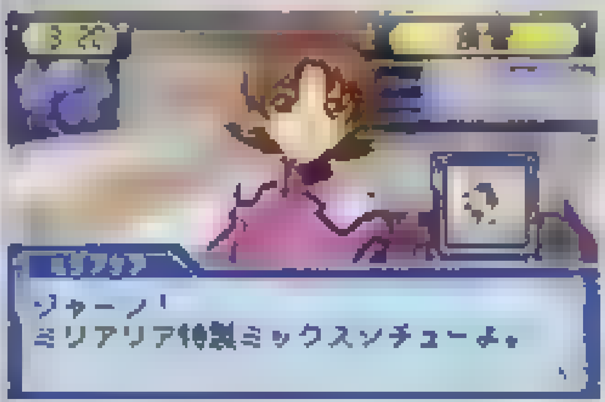
通路 / 自由时间 → 食堂 / 居住区 → 敌方战舰 / 舰桥 → 自由时间 / 战斗

偷听

一开始大家都挤在舰长室的门外，想要偷听关于那位刚从救生艇中救下来的女子拉克丝的事情。这里选择“一绪になって盗み聞き”的话，便与大家一起偷听，否则就直接进入下一部分。

恐怖的料理

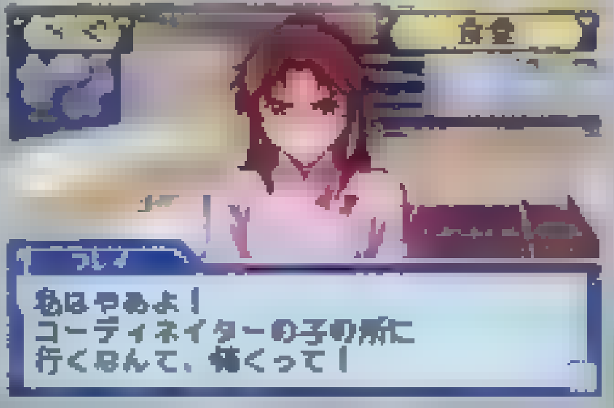
如果玩家在第一关中的自由时间里，发生了与米利亚利亚的关于料理的对话情节，那么在11：00～11：30的这段时间里若前往居住区，就会发生她邀请吉良等人去食堂品尝她亲手做的料理的情节。在答应她之后，还需要去舰上其他地方去邀请塞、托尔和卡兹等人。不过……虽然就连舰长、佛亚达等人知道这件事后，也高兴地前往食堂希望能够一品美食，但塞、托尔和卡兹三人在知道这件事后，却毅然拒绝前往食堂……难道说，米利亚利亚的料理，味道真的那么恐怖吗……



在舰长、佛亚达等人答应前来、自己也连续吃了3次以后，再选第二项“吃饱了”，那么就会发生舰长“调味”的情节。舰长原来是料理高手啊！

食堂的争吵

芙蕾不肯为身为新人类的女孩拉克丝送饭，甚至还不顾同为新人类的吉良的感受在食堂里与众人大吵大闹，气氛非常尴尬。

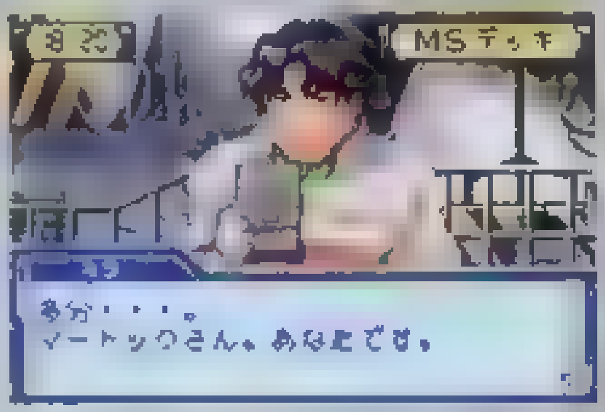


选第一或第三个选项，吉良便会前往拉克丝的房间与其聊天。两人的感情度上升……（“キラさま”……寒啊）

自由时间

从16：40到17：30（不算寻找扳手的时间），依然是自由移动时间。除了医务室、居住区和舰长室以外，其他地方均有对话发生。

如果前往MS甲板，就会发生帮忙寻找扳手的情节。想要最快地找到扳手，可以去食堂、舰桥、舰长室这三个地方寻找线索。借走扳手的人是フラガ上尉，捡走扳手的人是舰长，转交的人是ノイマン曹长，最后拿走的人是メカニック。只要知道了这几个线索以后，就可以回MS甲板告知扳手的下落了。



此外，前往居住区的话会遇到芙蕾正准备洗澡。好孩子可不能去偷窥哦！

战斗

胜利条件　击败圣盾高达

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

这次的战斗，敌人的数量大大增多，佛亚达也将会出战进行支援协助。在战斗中，雷达上只要显示出与他在同一画面中的话，那么在自机进行攻击时他都会自动进行支援攻击。由于支援攻击并不会对评价造成什么影响，所以大家尽管放心地利用支援吧。当初期的6个杂兵中的4个被干掉后，决斗高达、圣盾高达、电击高达和暴风高达均会作为敌援军出现，如果不顾及评价的话，直接将圣盾高达打败即可结束战斗。

▲两人的合力攻击，威力要比一般时候大得多。

www.plumbook.cn

PHASE-04　从宇宙降下的星光

大天使救援先遣队的行动不仅失败并导致芙蕾的父亲战死，还被迫将亲手搭救的平民女孩拉克丝作为人质，可以说是得到了一个最糟糕的结果

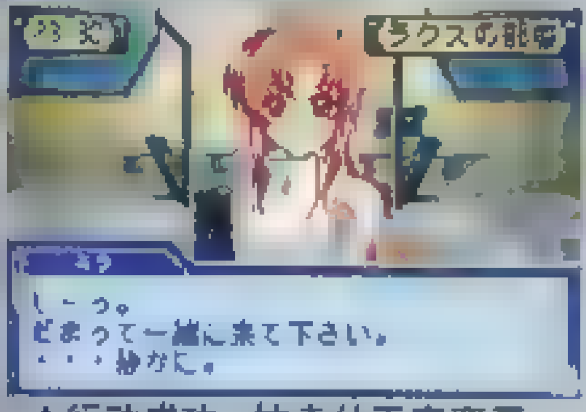
更糟的是，这场战斗不光只是战败那么简单，被击沉的战舰中，除了有芙蕾的父亲外，还有被派往大天使号的补充人员。可以说无论从精神上还是人材上都是一个莫大的损失。

而大和吉良也认定自己是这场悲剧的当事人，而陷入了深深自责之中。

了望甲板 自由时间 → 敌方战舰 食堂 → 自由时间 MS甲板 → 战斗

救出人质

当时间为11：30时，吉良下定决心在30分钟之内带拉克丝逃出大天使号并将她送回阿斯兰手中。这里便出现了一条分支情节：如果吉良在30分钟之内前往拉克丝的房间并到达了MS甲板，那么她将顺利离开大天使号回到阿斯兰那里；反之若30分钟之内吉良没有去拉克丝的房间或者没能将她带到MS甲板处，那么逃离行动便会失败。拉克丝将会继续在大天使号呆上一阵子了。

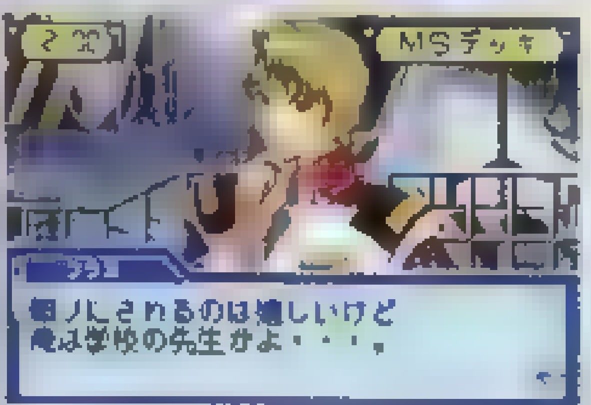


▲行动成功，拉克丝平安离开。若前往MS甲板之前先去"通路"的话，便会像原著那样遇到塞和米利亚利亚。台词也会产生变化。

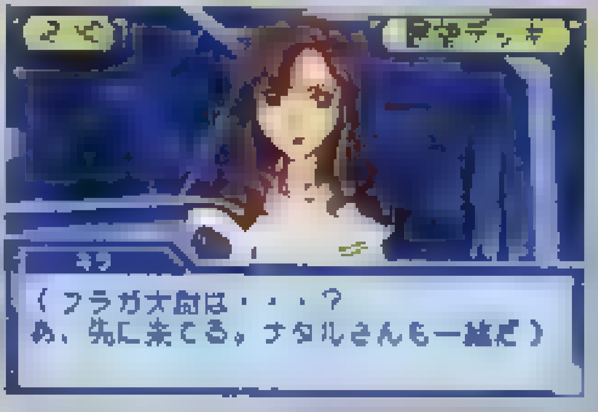
▲行动失败，这是原创情节。拉克丝依然呆在自己的房间里。

女人的吵架

从12:00开始又是自由时间，如果前往舰长室，会看到舰长和副舰长关于越权行为一说而吵架的一幕，两人的言词也相当激烈。为了让她们的怒气能够平息，吉良便去找佛亚达商量并决定合演了一出戏，由吉良找到其中一位舰长并于40分钟之后带到了望甲板处……

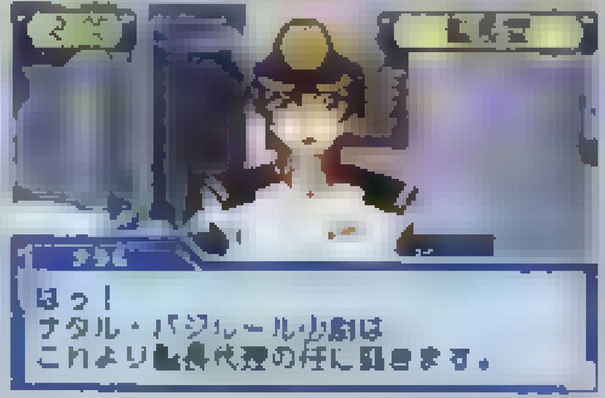


在通路处得知舰长在食堂，而副舰长则位于医务室中。注意找到了她们以后，必须要在指定的40分钟之后，才能够带她们去了望甲板。之前的这段时间，就只能带她们去其他地方闲逛了。



代理舰长

如果在自由时间里前往舰桥，会发生舰长昏倒事件。于是娜塔尔在一段时间内会担任代理舰长的职务。然而在吉良任意转了几个地方以后，发现娜塔尔初次担任舰长，各方面显得过于紧张严肃，一会命令随时备战，一会大搞军事演习……而大家也都被逼得筋疲力尽。于是打算去其他地方看看，希望能够找到能够解决问题的人。最后弄得连娜塔尔自己也晕倒了……



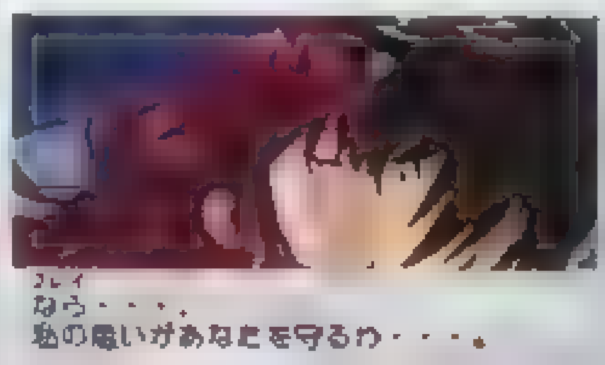
战斗

胜利条件　拖延一定时间

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

在战斗开始前，若拉克丝还呆在大天使号内的话，就会发生阿斯兰强行救走她的情节。

此外芙蕾开始了对吉良的复仇……如此富有冲击性的场面，看过原著的人应该都印象深刻吧？



战斗的任务非常简单，只要一直拖延时间，同时保住大天使号不被击沉即可。大天使号会慢慢地向画面下方的地球靠近。而敌人会源源不断地从画面右下方出现。最保守的打法，就是一直守在附近，出一个打一个即可。由于这关有时间限制，所以如果想要取得好评价，就必须要尽可能地多消灭几个敌人。

PHASE-05　砂尘的尽头

大天使号毅然执行了地球降下作战，目的地为地球联合军的本部阿拉斯加。然而却第三次遭到了克鲁泽队的阻拦。降落的地方，变成了刮着炎热沙暴的非洲……扎夫特军的势力范围内。

另一方面，吉良由于一人单机突入了大气层，因此身体上也受到了不小的损伤。不过在那里等待着他的，是新的邂逅，以及新的战斗。

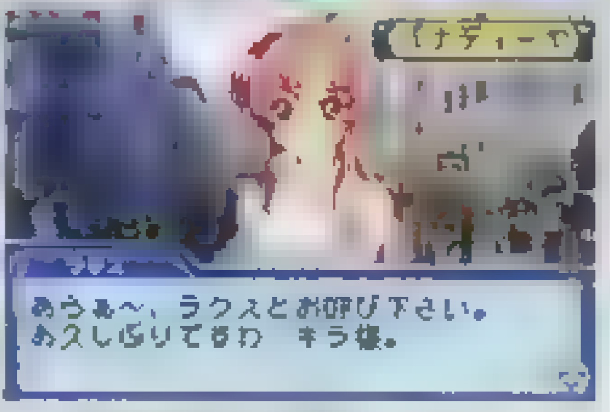
战斗 舰桥 自由时间 通路 → MS甲板 通路 沙漠之街 沙漠之虎住所 → （沙漠之街）舰桥 自由时间 MS甲板 → 战斗 MS甲板

沙漠初战

与地球上的扎夫特军的首次交锋。敌人是沙漠适用型的"巴克"。移动力很高，所以想要轻易地进行复数攻击的话，多少有些困难。不过一个一个打的话，则不容易达成S评价。建议按住A键不放攻击。

意外的再会

如果游戏进行的是2周目，那么剧情在发展到完成在沙漠之虎的住所处的剧情后，便会在街上再度遇到拉克丝。



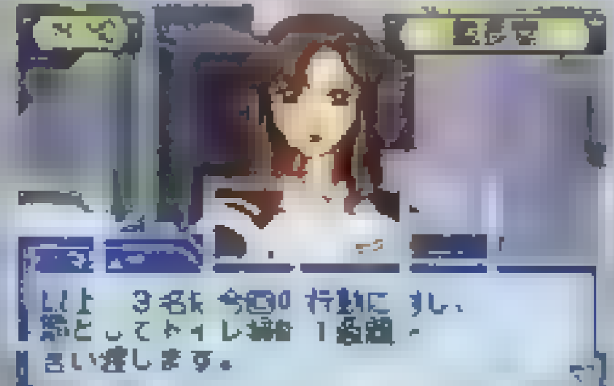
▲预感到自己高唱"和平之歌"的日子就要来到的她，会出现沙漠之街，令吉良十分意外。

魔鬼教官的特训

在13:30开始的第二次自由时间内，前往MS甲板便会发生佛亚达要求吉良进行体力特训的情节，训练时间为2小时。而在训练刚开始后，吉良非常不幸地遇到了芙蕾，又被强迫给舰内每个人送毛巾……可怜啊。

芙蕾的恶作剧1

第二次自由时间的通路上发生：芙蕾由于对自己应有的工作没有完成好，遭到了娜塔尔的严厉批评。报复心旺盛的她于是拜托吉良等人一起捉弄娜塔尔……可惜最后计划失败得到了打扫厕所一周的惩罚。



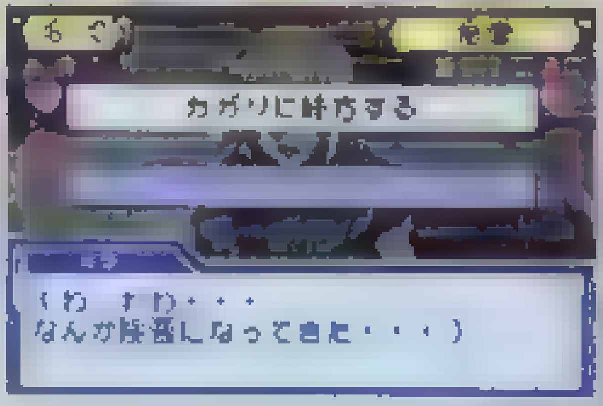
●先前往舰长室向舰长询问娜塔尔的"弱点"

●得知娜塔尔不会喝酒后，回食堂制定"作战计划"

●芙蕾假惺惺地邀请娜塔尔进餐，但由于托儿的低级失误，计划失败

芙蕾的恶作剧2

同样在第二次自由时间内，前往了望甲板的话会遇到卡嘉丽。而看到了这一幕的芙蕾，认定她不是沙漠的居民，反而觉得是有钱人家的大小姐。于是心生一计，要吉良把卡嘉丽带到食堂去……



●前往MS甲板找到卡嘉丽

●在食堂进餐时，芙蕾发现卡嘉丽使用刀叉的技巧很熟练

●认定卡嘉丽是上流社会小姐的芙蕾与之吵了起来，玩家无论怎么做，都会得罪人……

战斗

胜利条件　击败老虎

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

这场战斗是与沙漠之虎的决战，敌人的数量不仅众多，而且决斗高达和暴风高达也会登场。在消灭了敌人的4架MS之后，"老虎"才会出现。所以如果可能的话，最好能够在其出现之前，先将决斗高达和暴风高达消灭掉。

老虎专用机的防御力非常高，最好能够一直配合佛亚达的支援进行攻击，否则很可能会出现EN不足而不得不回战舰进行补给的情况。

◀本关开始，佛亚达换上了新的座机，空中霸王。

▶建议用实剑攻击老虎的专用机，这样能够造成较大的伤害。

www.plumbook.cn

PHASE—06　二人的战争

激战的结果，是大天使号的成员们击败了沙漠之虎。之后，大天使号开始穿越红海，朝着印度洋出发了。

由于扎夫特军并没有扩大领土的意图，所以大家原本以为敌人对海洋上的防守会相对薄弱一些。然而，他们却遭到了马鲁克率领的水中MS的袭击。

另一方面，已经降落到地球的克鲁泽对阿斯兰等人追击大天使号的事情下达了许可命令。在阿斯兰的运输机的移动途中，他们却意外地遇到了来自沙漠并希望同大天使号一起参加战斗的卡嘉丽。卡嘉丽毫不迟疑地对阿斯兰等人的运输机展开了攻击，但立刻遭到对手猛烈的还击　最终阿斯兰与卡嘉丽一同坠落到了一个无人的孤岛上……

无人岛 舰桥	➡	自由时间 舰桥	➡	无人岛 战斗

5G大战

胜利条件　击败全部的高达

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

这次战斗的敌人只有4个，即另外4架高达。其中，决斗高达会正面与自机一决高下；暴风高达则经常躲在远处发炮偷袭；电击高达相对较少进攻自机，它的主要精力都放到了大天使号身上，所以经常隐形，令玩家无所适从；圣盾高达则比较麻烦，它远近战通吃，在两机交战正酣时，会经常转身躲远，然后变形从远处发炮。玩家想要取得S级评价，就一定要保证在自机不受到伤害的同时，多使用复数攻击。最好能够先消灭最喜欢攻击战舰的电击高达。之后利用支援攻击迅速将其他几架高达消灭。

大概使用2、3次以上的复数攻击，就能够获得S评价了。这里推荐使用LAUNCHER装备，其强大威力的光束炮能够打中远处的敌人。而在战斗一开始，敌人全部4架高达有大概1秒钟的时间会聚集在一处，这时使用复数攻击，定能一次性锁定全部4个目标！

突入，还是逃走？

由于两军的战斗已经蔓延到了中立国家奥布的领土，在交战中大天使号和扎夫特双方遭到了奥布军队的攻击。在迫不得已的情况下，大天使号的船员们面临着两种选择：逃离这里抑或冲进奥布领土！选择进入奥布的话，那么下一关的故事便与原著一样，发生在奥布；而如果选择了离开这里，那么下一关的故事便会发生在无人岛上，虽然是原创的内容，不过其内容大同小异……

PHASE—07　　在南之岛

救出了卡嘉丽的大天使号不断地遭到阿斯兰等人的猛烈攻击，一次又一次陷入困境。两军的交战甚至蔓延到了中立国奥布的领海。

于是，一直遭到追击的大天使号的舰长玛琉，作出了一个大胆的决定。

孤岛篇	潜水母舰 舰长室	➡	自由时间 无人岛	➡	潜水母舰 战斗	➡	奥布住地

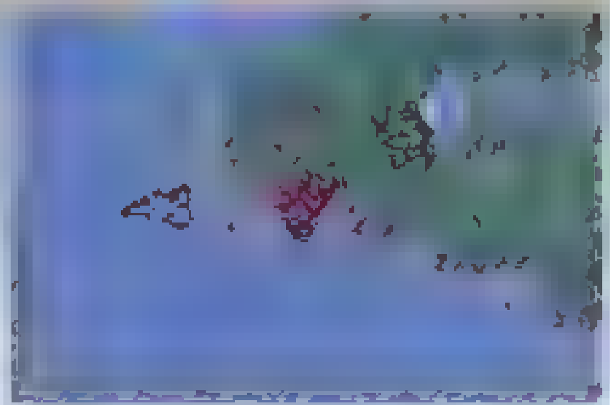
闪光之刻

胜利条件　击败圣盾高达

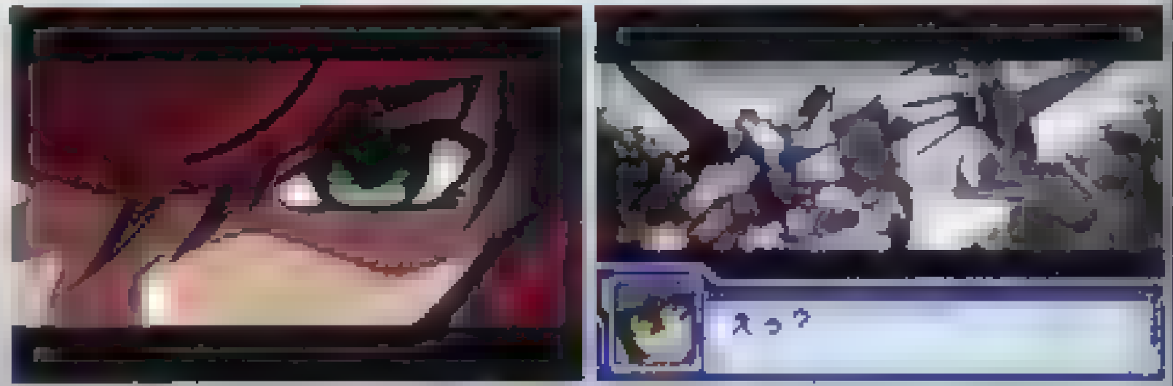
败北条件　自机败北、大天使号被击沉

这一次的战斗又是以决斗、暴风、电击和圣盾这4架高达为对手。而在战斗开始1秒钟之后，电击高达便会隐身，不断攻击大天使号，除非自机能够靠上去，否则它会隐身很长一段时间，同时给予战舰极大的伤害。

当击败电击、圣盾中的任意一架高达或给予电击高达一定程度的伤害，便会发生电击高达的驾驶员尼柯尔战死的情节。尼柯尔的死引起了阿斯兰无比的愤怒，他立刻杀死了前来支援吉良的托尔。两位好友之间终于出现了自对决以来最大的悲剧。



注：本关孤岛篇和奥布篇的战斗是完全相同的。

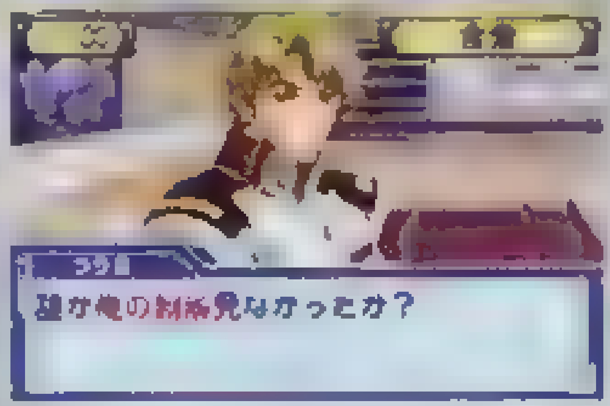


▲在击败了圣盾高达之后，就会发生阿斯兰进入狂战士状态并与吉良死斗的情节。由于能量不足，最后阿斯兰启动了自爆装置，两架高达消失在了闪光之中……

奥布篇	舰长室 奥布 自由时间	➡	通路 自由时间 自室	➡	奥布 舰桥 自由时间	➡	舰长室 战斗 奥布住地

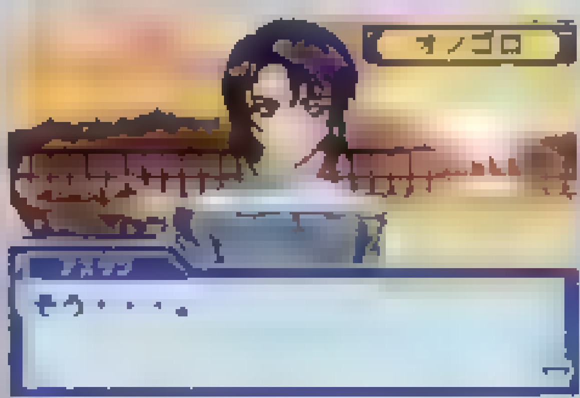
制服失踪事件

在第一次自由时间里前往医务室，会看到娜塔尔的手指包有绷带。紧接着在食堂，佛亚达又告知他的制服不见了。少年侦探团再次出击……在经过了多方“走访”以后，大家一致认定袖口开口的那件制服被娜塔尔看到后，趁着洗衣服的时候拿去缝补了。所以娜塔尔的手指上才会受伤包有绷带。虚惊一场……



分支

在第二次自由时间结束后，会出现机器鸟飞走的情节，同时会出现是否追赶机器鸟的选择。

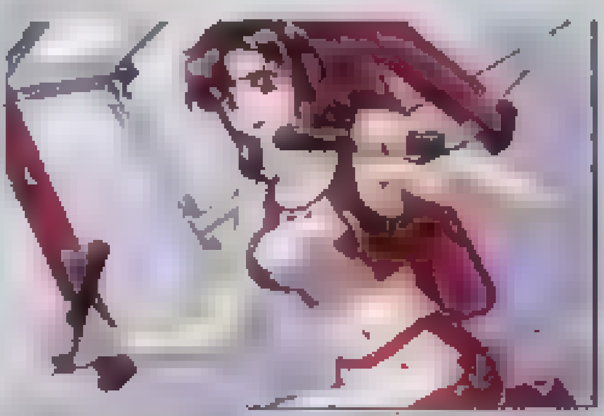


▲如果选择第一个选项进行追赶的话，那么情节就会按照原著那样发生。吉良在工厂外见到了阿斯兰。

▲如果选择第二个，不追的话，便会发生佛亚达换乘机体的情节。以后他的座机便会改成M1。

舰长的特训

PHASE—05中，如果吉良在佛亚达的指导下进行了魔鬼特训并且从舰长那里得到了擦汗用的毛巾的话，那么在第二次自由时间里，前往通路的话，就会发生吉良想将毛巾还给舰长的情节。



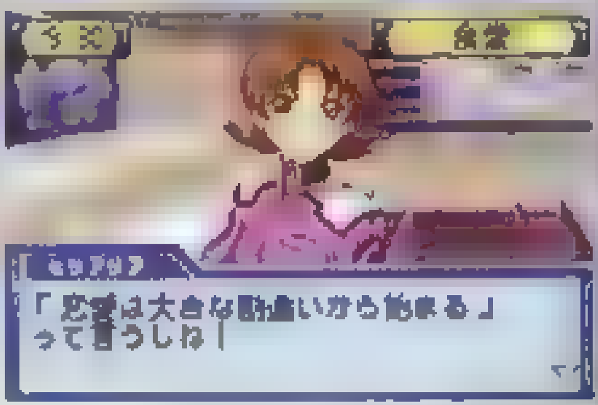
●在食堂得知舰长去了了望甲板

●前往了望甲板却不见舰长人影

●向娜塔尔或佛亚达询问了健身房的所在后，再度前往了望甲板

爱之作战！

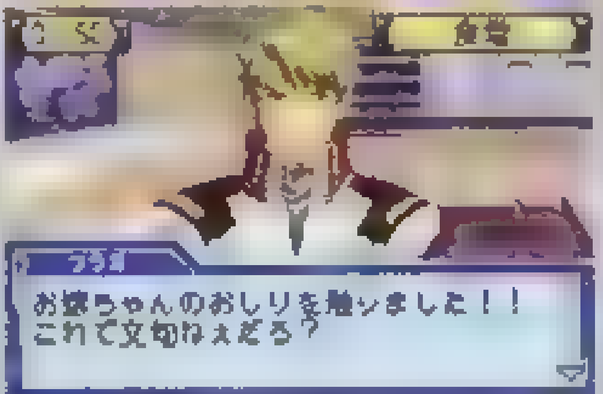
（第三次自由时间，地点：食堂）诺伊曼一直喜欢副舰长娜塔尔，但又苦于无法告白……于是，小小少年们便自告奋勇地为他精心策划“爱之作战”……目的便在于令娜塔尔对诺伊曼产生好感。在接下来的40分钟之内，吉良要在食堂、通路、了望甲板、舰桥、医务室这几个地方与托尔等人“演戏”，想方设法令娜塔尔对诺伊曼产生好感。但要注意的是，在任意一个地方失败，整个作战便告泡汤……



医务室	ミリアリアを起こす
舰桥	あ、ホントだ
通路	誰だよも～
了望甲板	冷静沈着な人
食堂	オイマン少尉

停电事件

在第三次自由时间内前往自室的话，会遇到卡嘉丽，她强硬地将吉良拉到食堂与大家一起吃饭。谁知刚坐下不久便遇上了停电，就在这段时间内，卡嘉丽声称有人摸了她的……屁股……接下来不用说了，寻找犯人吧！



最后迪亚达大声地叫到：“是我干的，[illegible]了吧？”结果招来了两位女舰长的鄙视……

www.plumbook.cn

PHASE-08　从天而降的剑

太平洋上的死斗使双方都出现了死者，可以说是最坏的结局。

阿斯兰失去了尼柯尔、吉良失去了托尔，而且吉良自己也因为阿斯兰舍身的自爆攻击而下落不明。

丧失了王牌驾驶员的大天使号的船员们，带着失意的伤感终于来到了阿拉斯加。但是在那里迎接他们的、却是残酷的别离和憎恨的怒火。

另一方面，被卡嘉丽等人救出来的阿斯兰，由于成功地消灭攻击高达，而作为王牌驾驶员被提升为国防委员会所直属的特务部队的一员。

之后、吉良这边……

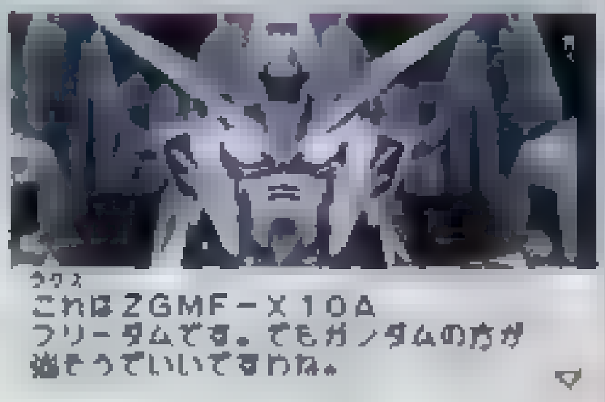
食堂	医务室	阿拉斯加基地
通路	舰桥	战斗
医务室	拉克丝住所	MS甲板
通路	舰桥	

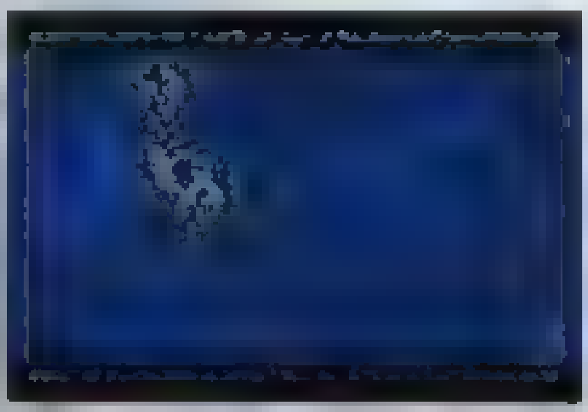
自由、从天而降！

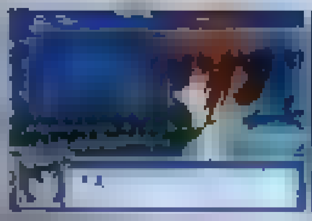
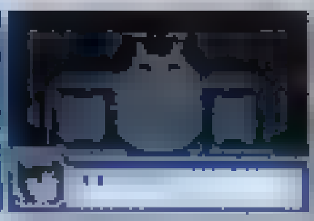
胜利条件　拖延一定时间直到大天使号移动至版边

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

本次战斗是原著剧情中又一个转折点。也是自由高达首次将那压倒性的强大力量展现在人们眼前的一战。可以说本次战斗没有任何难点可言，所以敌人数量众多，但都是低级的杂兵机体，使用自由高达的全弹发射就可以轻松解决。另外，自由高达由于搭载了中心干扰消除器，所以能够自动恢复EN，玩家大可不用担心EN的消耗，等待自由高达自动回复即可。





PHASE-09　向着黎明的宇宙

阿拉斯加大西洋联合军本部毁灭了。但那并不是由于扎夫特的攻击，而是由于其内部发动了独眼巨人系统，造成了整个基地的大爆炸。

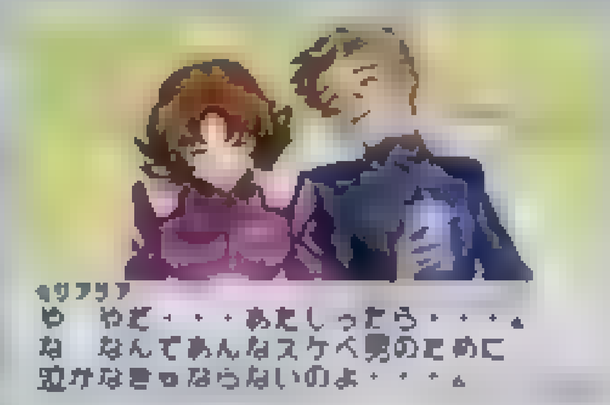
由于靠着佛亚达的情报以及吉良突如其来的帮助，大天使号幸运地逃过了一劫。但全体船员已经犯下了“临阵脱逃”的军规。

虽然保住了性命，但大家所失去的远比想象中的多得多，同时，大家的心中又多了一个疑问：对地球联合这个组织本身抱有了疑问……

舰桥	MS甲板	拉克丝住所	自由时间	舰长室
自由时间	奥布	大厅	战斗	战斗
舰桥	某会议室	MS甲板	MS甲板	MS甲板

小小追悼会

在第二次自由时间里（15：30～16：00）前往食堂，会发生米利亚利亚、吉良和塞三人一起为死去的托尔举行一个小小追悼会的情节。看着塞和米利亚利亚流着泪水干杯的情形，有种凄凉的感觉……



自由＆正义

胜利条件　一段时间内阻止敌人进入奥布领土

败北条件　敌人进入奥布领土、自机败北、大天使号被击沉

相对前几场战斗而言，这一次的战斗比较麻烦。敌人的数量不仅多而且增援无限，最烦的地方，是杂兵们往往会不顾一切地朝着画面右边的奥布领土移动。一旦稍有疏忽，防卫线将会被他们突破。最好能够随时打开地图，观察敌人的位置，一旦发现有敌人靠近画面右边，就要立刻冲过去消灭。

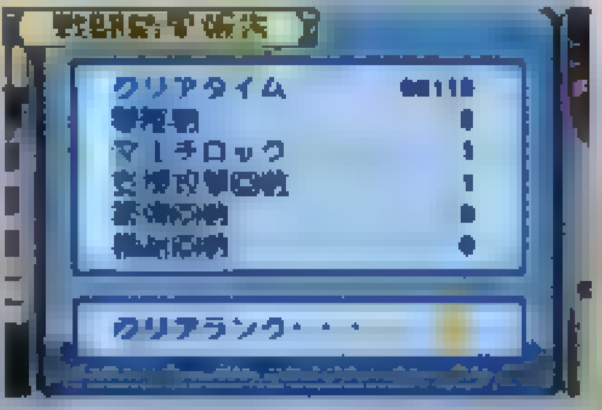
敌人的“三小强”首次登场亮相。他们三人的机体能力各异，均是强敌。不过如果能够合理地使用全弹发射以及支援攻击的话，要击败他们也是极为轻松的事。

飞翔的种子

胜利条件　拖延一定时间

败北条件　自机败北、大天使号与草薙号被击沉

这场战斗由于有正义高达的帮助，所以难度非常之低。玩家甚至不需要勉强自己与敌人交手，只要攻击接近的敌人即可。不过，如果想要获得S评价的话，就必须尽快将三小强击败。在本次战斗结束以后，战斗的舞台便转移到了宇宙之中。



PHASE-10　阻挡在面前的人

从奥布脱离出来的草薙号和大天使号成功地飞上了宇宙。奥布的首长将重大的使命托付给了船员们、然而他们所能够依靠的东西以及即将面对的未来、却是弱小、无力而未知的……

另一方面、成功地从扎夫特手中夺回维多利亚的地球联合军，为了向扎夫特军发动总攻击，开始向月球方面结集全部的部队。在这些军人当中，与大天使号告别的两位女性——娜塔尔和芙蕾，也被卷入了充满讽刺的命运之中。

草薙号	堕天使号	舰桥	堕天使
MS甲板	萨拉办公室	自由时间	战斗

自由时间（15：00）

永恒号、大天使号和草薙号这三艘战舰首次集合在了一起。这算是战斗前难得的一次休息机会吧！

佛亚达专用机

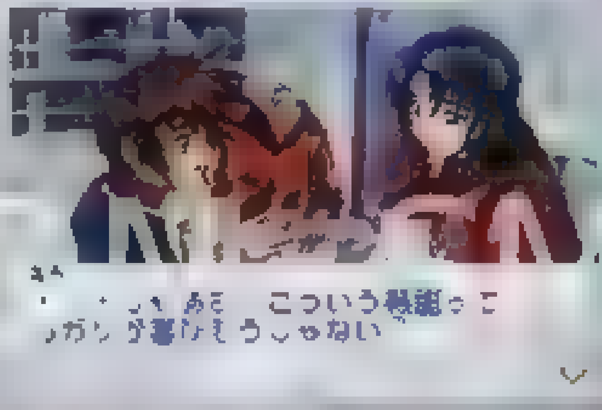
在自由时间内前往MS甲板，会看到佛亚达的新专用机——GUN BARREL攻击高达正在安装中。相信这台机体会令将来的战斗更加轻松。

礼物1

在舰桥处碰到了阿斯兰，回到自室后才知道，原来他一直担心卡嘉丽最近没有什么精神，于是决定送礼物给他打气。至于送什么礼物，就需要先到其他人那里去收集意见。

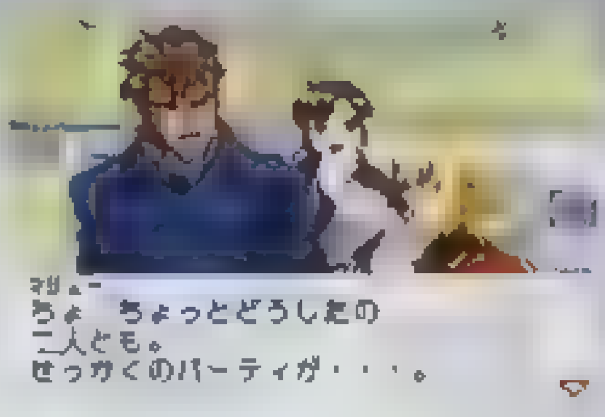
收集到以上的意见后，返回自室，便可以决定要送的礼物了。只可惜，作为礼物的机器宠物制造后被卡嘉丽弄坏了……

舰长室	温柔
食堂	可爱
居住区	传递思念



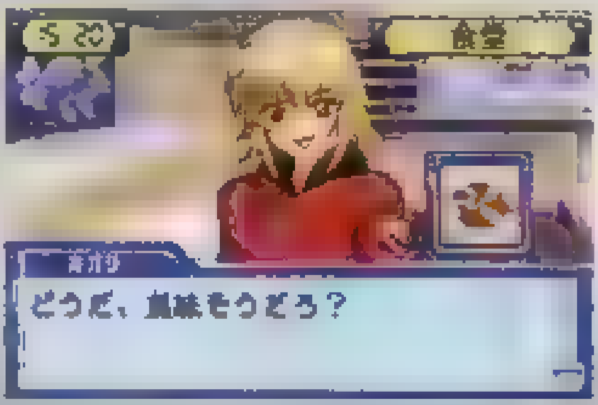
食堂的聚餐

前往食堂，得知大家正在商量来一次全体人员大聚餐！于是，三艘战舰上的人员集结一堂，好不热闹。然而卡嘉丽又在为食物的味道而抱有成见并准备加入辣酱油，被沙漠之虎严词抗议。第二次味道辩论大会开始了……



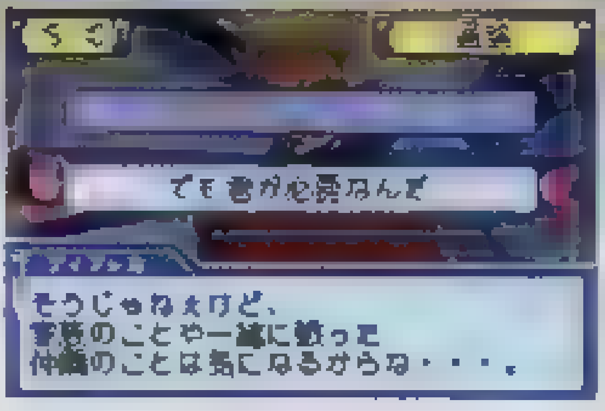
www.plumbook.cn

在自由时间内前往居住区会遇到卡嘉丽。原来由于阿斯兰被父亲用枪射伤，卡嘉丽很担心阿斯兰是否会因此而在内心里留下阴影。为此便拉来了他的好友吉良，想要商量关于送礼的事情。



卡嘉丽做出来的食物虽然看上去不怎么样，但味道还算不错。这也着实令一直不敢进食的吉良感到意外。

在通路上会遇到迪亚哥。此时如果选择第二项“でも君が必要なんだ”，那么在PHASE-11中，迪亚哥便会说得伊扎克成为同伴。



战斗

胜利条件　击破3架高达

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

堕天使与大天使的战斗正式展开！由于草薙号遭到了破坏，所以需要一边防御攻击一边拖延时间。敌人除了之前的3架高达外，还有若干的杂兵，消灭第一批杂兵后，第二批增援还会出现在画面的右边。如果要获得S评价，那么此时就可以依靠自由高达强力的全弹发射。很容易就能够赚取到足够的击破数。

自本关开始，自由高达安装上了强化装备以后，各方面能力均有提升。就连全弹发射的范围也扩大了。

PHASE-11　螺旋的邂逅

吉良等人虽然暂时击退了娜塔尔率领的堕天使号的攻击，但追到了永恒号的克鲁泽队发动了潜入作战。

最先感觉到了克鲁泽存在的佛亚达，独自一人冲进了殖民卫星。紧接着，迪亚哥和吉良也追了进去。在这块废弃的殖民卫星里等待着他们的，是比荒芜的沙尘更为残酷的命运，以及不为人知的过去的门扉……

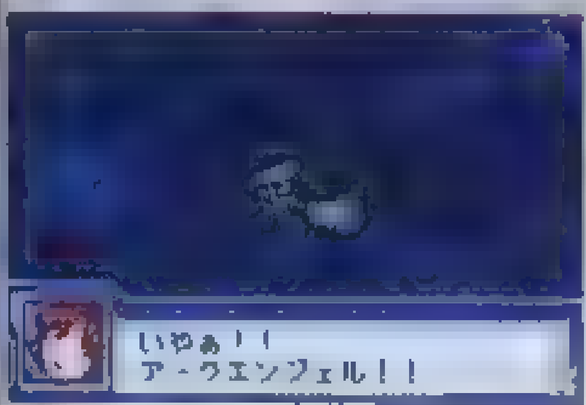
遗传因子研究所		堕天使号
卫星内部	➡	卫星内部
遗传因子研究所		遗传因子研究所

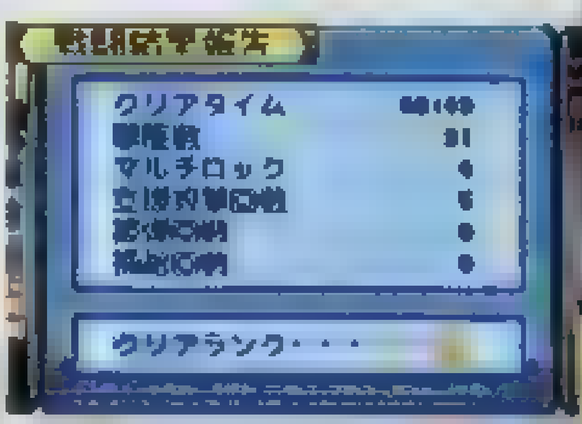
战斗

胜利条件　击败3架高达

败北条件　自机败北、大天使号被击沉

与先前的战斗非常相似，杂兵会围攻战舰，我方只要利用吉良的全弹发射不断攻击靠近的敌人即可。在消灭几个杂兵后，3架高达会出现在画面右边。如果想要速战速决，那么就最好立刻移动到画面的右边，使用全弹发射一次性攻击全部3架高达。顺利的话，两次就能够全灭敌人。





刚刚才被扎夫特军释放的芙蕾，其乘坐的救生艇不幸被地球军抢走。

正如先前所说的，假如在PHASE-10中选了“でも君が必要なんだ”，那么伊扎克便可以加入并能够进行支援。

PHASE-12　终末之光

萨拉办公室
舰桥
萨拉办公室
大天使号
战斗

扎夫特军的军事要塞博厄斯由于遭到地球军的核弹攻击而消失。地球军也终于得以向PLANT的本国度进军，进行迎击的扎夫特军也拿出了王牌——巨大镭射兵器Genesis予以对抗。并对地球军造成了致命的打击。但是这一结果并没有令地球军怯而撤退，反倒使他们更加愤怒地进行反扑。

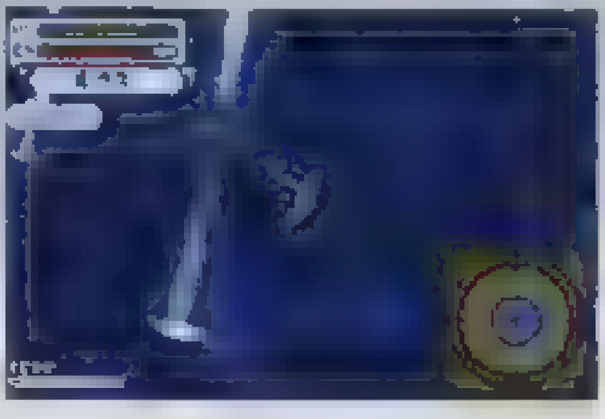
发誓要保护好两军居民的吉良等人，即将为他们的战斗划下一个圆满的句号……

终末之光1

胜利条件　成功守卫卫星群、消灭3批核弹

败北条件　守卫失败、自机败北、大天使号被击沉

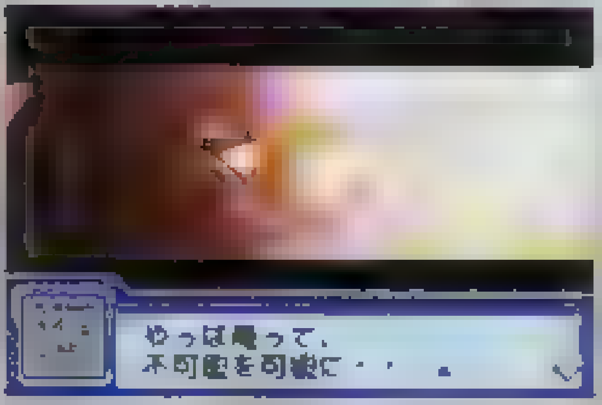
又是一场防卫战。地球军的大批核弹攻击部队自画面右上方出发，目标是左上方的卫星群。如果一不小心，哪怕让一个核弹突破了防卫线，那么任务便会失败。核弹群共有3批，每批大约5颗。而画面下方，地球军的杂兵们会源源不断地进攻大天使号。不过在这场战斗中，友机基本上会一直呆在大天使号的左右进行保护，所以大家不用太担心。实在不放心的话，每解决一批核弹，再飞过去消灭几个杂兵亦可。



终末之光2

胜利条件　击败3架高达

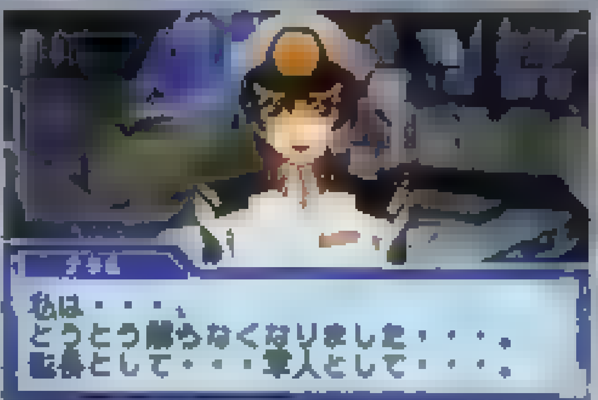
败北条件　自机败北、大天使号被击沉



▲佛亚达为了保护大天使号而硬接下了堕天使号的攻击，最终战死……愤怒的玛琉将最后一炮打向了堕天使。

在核弹全部消灭之后，与地球军3架高达的决战也即将来临。他们会出现在画面的右边并一拥而上。如果被他们连续攻击，那么用不了多久就会战败。比较理想的战法，依旧是依靠支援攻击或全弹发射，进行牵制战。如果能够进入狂战士状态，那么一个全弹发射就能够消灭掉3架高达。

如果在PHASE-07中，诺伊曼的“爱之作战”成功且娜塔尔接受了他的告白的话，那么当堕天使与大天使号正面交锋时，娜塔尔会命令全员弃舰逃到大天使号上。如此一来，就不会发生佛亚达为了保护大天使号、娜塔尔与堕天使号一起战亡的情节了。

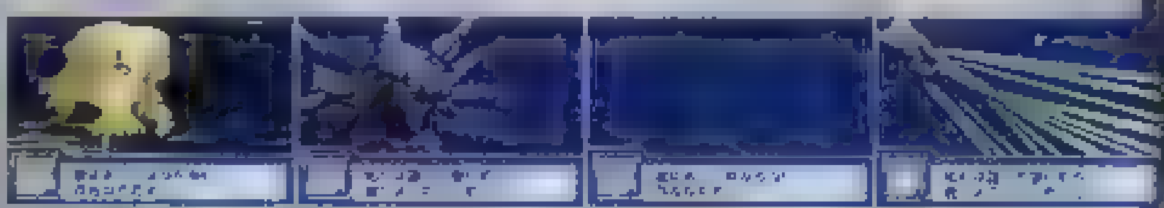


朝向没有终结的明天

胜利条件　击败克鲁泽

败北条件　自机被击败

这是本作的最终战，敌人也只有克鲁泽一人。所以可以说是毫无难度可言。虽然克鲁泽机体从能力上来看是压倒性的强大，但是其没有长距离射程的武器是致命弱点。我方只需要与其保持距离，然后连续使用全弹发射就可以将其消灭。（在普通状态下，使用3次全弹发射即可）



图书室

命运的邂逅

自由高达启动

相连的心

烤肉串争论第二回合

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

变形金刚

攻略透解 Guide Through

文 阿修罗

变形金刚	Atari	
PS2 Transformers	2004年5月5日发售	美版
48KB		
无对应周边		

跟阿修罗一个年龄段的玩家中应该没有不知道《变形金刚》的人吧！想当年，这部作品可谓风靡了整个中国，男孩子都知道擎天柱和威震天。当然，那只是《G1》而已，今天在这里为大家介绍的这款游戏是根据最新的动画《变形金刚 Armada》（日版名为《超级机器人生命体 变形金刚 微金刚传说》）改编的。虽然《Armada》中各个金刚的造型和《G1》有很大不同，但是它们在名称上却继承了老的传统，擎天柱、威震天、红蜘蛛，甚至宇宙大帝，这些角色都会一一登场！

操作介绍 Controller

金刚形态	
左摇杆	角色移动
右摇杆	准星移动／视角变更
L1键	跳跃
L2键	特殊能力（装备特定迷你金刚时）
R1键	主武器
R2键	副武器 特殊能力（同L2键）
R3键	狙击模式（同○键）／狙击焦距放缩
L3键	将视角调整至背后位置
□	超级融合
△	变形
×	动作键
○	狙击模式
SELECT	与总部通信／任务指示
START	系统菜单
汽车形态	
左摇杆	改变前进方向
右摇杆	视角变更
R1／	加速／前进
L1／○	后退
△	变形

迷你金刚 Mini-con

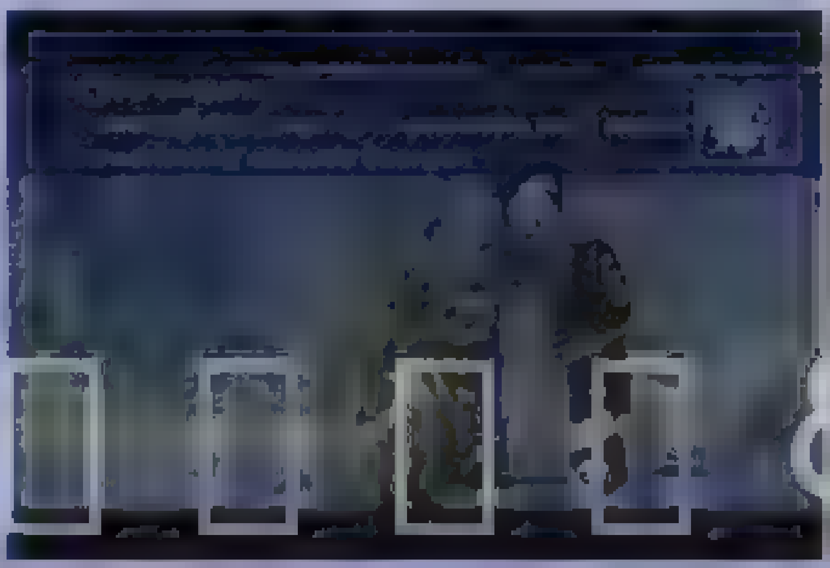
这是本作的核心系统，也是最能体现原作动画特色的一个系统。按照这一代《变形金刚》的设定，一百万年前，一群叫作迷你金刚（Mini con，日版为"微金刚Micron"）的超小型变形金刚为了躲避汽车人与霸天虎之间的战争而乘坐飞船离开了塞博特恩星球。但是在航行的过程，迷你金刚乘坐的太空船却突然遇到了时空裂缝并发生了故障，最后坠落在了地球上。从此，塞博特恩上的迷你金刚种族就完全失去音讯。一百年后的现代，正当汽车人和霸天虎在塞博特恩展开决战的时候，一个来自迷你金刚的神秘信号突然出现在了变形金刚们的面前。因为迷你金刚拥有激发变形金刚潜能的力量，所以威震天决定前往地球夺取这些迷你金刚。为了阻止霸天虎、保护迷你金刚，汽车人也开始了行动。游戏也就此展开……

迷你金刚按照功能不同分为主武器攻击型、副武器攻击型、被动防御型和战斗辅助型4种，而所有的迷你金刚又分成了多种不同的颜色——红、蓝、绿、黄、紫……每个迷你金刚都有一个容量值（从1到4），每个变形金刚最多可以同时装备4个迷你金刚，但是所装备的迷你金刚的总容量不能超过他们各自的限制。

按照功能不同，迷你金刚可以分别被设置在不同的按键位置上：主武器攻击型为R1，副武器攻击型为R2，移动／防御型和战斗辅助型分别为L1、R2或者L2。主武器攻击型可以改变主武器的攻击方式，副武器攻击型可以改变副武器的攻击方式，移动／防御型和战斗辅助型通常会自动发动，也有少数需要按键发动的，通常会让变形金刚增加某种特殊能力。每个迷你金刚都有自己独立的能源供给系统，当你使用这些迷你金刚的能力时就会消耗它们的能量，不过只要停止使用其能量就能够自动回复。

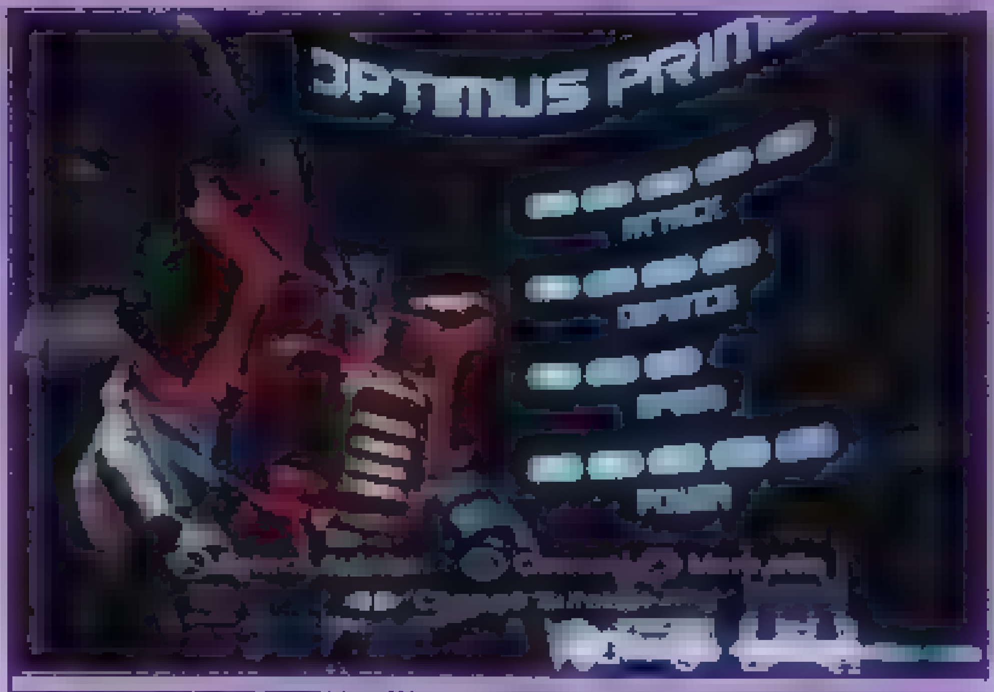
与种类无关，如果同时装备了多个相同颜色的迷你金刚，那么这些金刚之间还能够相互连接，形成支援关系。相同颜色的迷你金刚越多，所获得的支援加成也越多。每两个迷你金刚进行连接能够提升他们的能量槽上限；三个连接的话除了提升能量上限以外，还能让超级融合（Powerlinx）时的体力消耗降低；如果能够达到四个金刚连接，那么连接中的迷你金刚除了拥有以上奖励外，能量槽的回复速度也会加快。需要注意的是，随着连接的迷你金刚的颜色不同，获得的奖励的量也会有所不同。

迷你金刚的另外一种特殊能力是超级融合。在游戏中，玩家只要按下□键就能发动这个能力。超级融合发动以后，画面会变成黑白影像，敌人的行动速度会降低，这个时候玩家就可以比较轻松地进行瞄准或者闪避了！不过需要注意的一点是，发动超级融合是会消耗变形金刚的体力的，所以当体力太低的时候是无法发动的！一旦受到攻击或者进行调查、接受任务，超级融合的状态就会自动解除。



©2004 Atari,Inc.All nghts reserved.

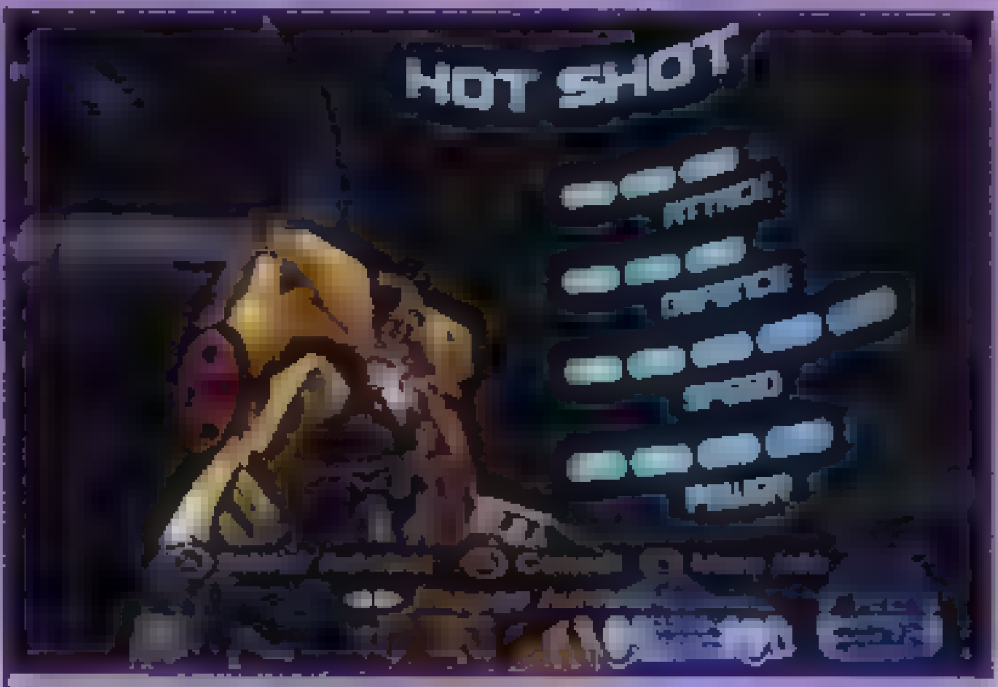
角色介绍 Autobots



擎天柱 Optimus Prime

攻击	★★★★★
防御	★★★★
速度	★★★
力量	★★★★★

攻击力最高的角色，速度方面却不够理想。力量这个数据和角色所能够携带的迷你金刚容量有关，擎天柱的容量为最大值10点，能够携带最多的迷你金刚。



急先锋 Hot Shot

攻击	★★★
防御	★★★
速度	★★★★★
力量	★★★★

速度最快的角色，但是其他各项数值都很低。虽然变形成汽车形态后很容易逃离对方的追击，但是攻击和防御过低导致他难以受到青睐。

红色警报 Red Alert

攻击	★★★★
防御	★★★★★
速度	★★★★
力量	★★★★

数据最平均的一个角色，防御力最高，其他能力也都很高，最适合用来攻关。缺点是容量没有擎天柱高，很难同时装备多个强力迷你金刚。

流程指引 Walkthrough

关卡中会有很多发射出冲天光柱的记录点，靠近以后按×键就能够启动自动存盘功能，如果在之后的冒险中GAMEOVER，选择CONTINUE就能从最近存盘的记录点处继续游戏。在自动存盘后，记录点处会打开一个星际传送门，进入后就能够直接回到汽车人总部。在总部选择DROP ZONE后，在选择关卡以后可以继续选择从之前激活过的特定记录点处出现。

亚马逊丛林 Amazon

本关可以得到9个迷你金刚，他们是：LOCK-ON、PRESSUREPOINT、SAFEGUARD、DEFLECTOR、CLAYMORE、FLASHBANG以及得到迷你金刚SLIPSTREAM后重新回到本关才能入手的HAILSTORM、TRACTOR和FIREFIGHT。本关共有13个数据碟。

作为游戏的初始关，本关可以算是最简单的练习关了。从星际传送门出来后会连续接到一些总部发来的任务指示，当中交待了游戏的基本操作方法。接下来就应该利用初期的小型敌人练习一下瞄准和躲避的技巧了。首先按照提示一直往前走，来到神殿的废墟。击败那里的守卫，然后沿着神殿的墙壁来到瀑布上方，开始向山顶前进。从瀑布处开始，会出现一些比较难对付的敌人。而山顶上更会出现一个巨型的BOSS。对付他必须小心他跺脚时产生的冲击波，该攻击可以吹飞己方的变形金刚。击败BOSS后本关任务就全部完成了。

建议不要急着完成任务，而应该尽可能探索所有可以前往的地区，得到更多的隐藏要素——迷你金刚和数据碟。迷你金刚可以用来强化能力，而数据碟则能够开启标题画面中EXTRA选项中的各种资料。当完成本关的所有任务后再度返回这里时，原本作为BOSS角色出现的巨型金刚会作为杂兵登场，而且分布在本关的各个地方，非常棘手。

南极洲 Antarctica

本关共有10个迷你金刚：HAWKEYE、LOOKOUT、WATCHDOG、SLAPSHOT、HIGHGEAR、BUILDUP、SPARKJUMP，得到SLIPSTREAM后能够取得SMACKDOWN和COMEBACK，最后的SHOCKPUNCH则需要先取得HIGHJUMP。本关共有6个数据碟。

由于是在南极洲，所以整个关卡都是白色的，这可能导致在游戏是对于距离的判断出现误差。本关会出现很多迷你的侦查机器人，一旦被它们发现，它们就会发射出信号弹，随后就会有一艘霸天虎的运输船出现，同时带来很多霸天虎的小型机器人。所以应该使用狙击模式从远处先解决掉这些侦查机器人才对。从初始地点一路前进，然后按照任务提示前往冰原上有浓烟的地方。抵达那里后再按照进一步的提示去寻找研究中心。研究中心有重兵把守，除了几个前一关中作为BOSS登场的巨型机器人以外，还有很多侦查机器人召唤来的小型机器人。当来到研究中心中心部的时候，本关BOSS红蜘蛛出现。

主武器建议装备能够在本关内得到的SPARKJUMP，一旦击中对手后就能够自动锁定从而造成连续伤害；副武器建议装备大威力的导弹型装备。等CG结束后就一边后退一边瞄准。捕捉住红蜘蛛的动向后，先发射导弹把他打倒在地，然后立刻用SPARKJUMP锁定攻击。在受到一定伤害后，红蜘蛛会变形成飞机形态进行高速突击。这时应该找到一片方便瞄准的开阔地。在红蜘蛛低空突进时用导弹和SPARKJUMP把他轰回地面，然后继续用SPARKJUMP追打……

亚马逊腹地 Deep Amazon

本关共有8个迷你金刚：SKIRMISH、KNOCKDOWN、RANGEFINDER、AIRBURST，得到SLIPSTREAM还能取得TWISTER、COVERT、OVERWATCH和SHIELDWALL。本关共有7个数据碟。

初始地点位于山顶，背后就有一个闪光的道具，但是必须要等到下一关取得SLIPSTREAM后才能得到。先沿着道路一路下山，打倒一些霸天

3DM-SM
www.plumbook.cn

虎后会看到一座通向对岸金字塔的吊桥。千万不要企图冲桥上过去，那样的话只会成为对岸霸天虎大军的活靶子。从吊桥左边下水，沿着河岸绕远路兜圈子，然后找到一个较为低矮的河岸来到对岸。朝金字塔前进，以最快速度冲到金字塔脚下的存盘点进行记录，然后再试图将金字塔前的敌人清除干净。由于敌人数量太多，也可以考虑先快速爬上金字塔再作计较。金字塔上部有通向地下的道路，进入以后会有很多小型霸天虎，并不难对付。来到最底层的时候接到任务，乘坐一旁的升降梯来到金字塔顶。这个时候BOSS狂飙出现。

看到狂飙后的第一件事就是逃！沿着金字塔的斜壁来到比较宽广的地面。否则一旦被狂飙近身他就会使用大车轮投，然后你就会领略到坠落的快感了……来到空旷地形以后就必须进行游击战了。如果L2装备了HIGHGEAR，就能够使用高速移动闪避开他的导弹攻击了。建议装备一些同色的迷你金刚，这样就能够获得一些有利的奖励加成了。

大西洋中部 Mid-Atlantic

本关只有一个迷你金刚，也是过关必须取得的一个迷你金刚——SLIPSTREAM。本关还能取得1个数据碟。

本关出现了装备着盾牌的霸天虎，但是可以利用狙击模式将他们爆头，或者使用大范围攻击的武器对他们造成直接伤害。本关一开始的目标就是前往正前方的高山上取得拥有滑翔能力的迷你金刚SLIPSTREAM，并将他立刻装备在L1上。取得这个迷你金刚以后建议立刻返回总部，并且前往之前的3个关卡收集那些之前无法得到的迷你金刚以及数据碟，这样才能使用更强的武器装备。回到这一关后，下一个目标就是霸天虎航空母舰的甲板。找到一个制高点滑翔过去吧！不过首先必须确认你能够很好地把握滑翔机的特性，希望之前寻找隐藏要素的过程中这个问题已经被解决了。当然，一些阻挠飞行的敌人还是需要事先解决掉的！来到甲板之后就一路按照提示前进好了，因为之后最大的问题就只剩下了本关的BOSS潮汐波。

对付超巨型的潮汐波，最有效的方法就是直接攻击他的头部，这就需要用到狙击系的武器了。至于对方的招式，只要善于利用环境掩蔽就没有什么太大的威胁了！

阿拉斯加 Alaska

本关可以得到5个迷你金刚：AURORA、BULLETPROOF、DISCORD、HIGHJUMP和KICKBACK。此外，本关还有9个数据碟。

敌人的种类和数量又增加了，这使得游戏的流程变得更加艰难了。在完成任务的同时要保证自己不会被敌人杀死，尽快地抵达下一个记录点并将其激活。本关的地形比较复杂，难以准确地用语言表达，必须要靠玩家自己去探索，在移动和跳跃的时候一定要非常小心，先观察清楚形势再行动。由于关卡中会有很多需要跳跃的地方，因此必须万分小心。在中途得到的HIGHJUMP是过关必须的能力，他能让金刚的跳跃力得到提升。关卡中的一些隐藏要素需要SLIPSTREAM的滑翔能力才能够取得。

本关并没有BOSS——因为关卡本身就已经够复杂了！

星际飞船 Starship

本关只有一个迷你金刚AFTERSHOCK，在关卡的后半段还可以找到10个数据碟。

本关位于星际飞船的内部，所以可行动空间比较狭小，而敌人相对比较多。建议装备上强力的主副武器，同时装备HIGHGEAR或者DEFLECTOR用于闪避敌人的攻击以保证足够的体力撑到下一个记录点。在关卡中途红蜘蛛会出现，这时飞船坠落到地面，接下来玩家的任务就是操纵变形金刚从飞船内部逃离出去。后半部分敌人不多，但是由于现在的飞船是“大头朝下”的，地形会比前半部分显得更加复杂。跳跃是后半部分必须熟练运用的技巧，尤其是利用冲刺跳跃跳上一些稍微有些高的平台。从飞船的头部（现在是底部）一路向上，走出飞船外找到记录点。很快红蜘蛛就会再次作为BOSS登场了。

既然在前几关缺乏强力装备的情况下都能够打败红蜘蛛，以现在的状态取得胜利自然也不是什么难事。玩家可以试着使用各种不同的迷你金刚组合来对付他，或许你会发现打BOSS比完成关卡的流程要简单得多呢！

太平洋群岛 Pacific Islands

本关的迷你金刚共有6个：SHEPHERD、FAILSAFE、FULLSPEED、STRONGHOLD、JUMPSTART和CORONA。而数据碟则有12个。

由于是岛屿地形，所以装备SLIPSTREAM在各个岛屿间移动是必须的。为了安全起见，可以装备LOOKOUT，采用狙击的方式解决那些烦人的敌人。比起前面那些只是单方面强调战斗或者地形障碍的关卡，本关将同时具备这两个难点。这就意味着玩家不得不投入更多的精力在攻击敌人以及寻找出路上，而更关键的一点就要看之前的关卡中对于基本技巧运用的熟练程度了。

本关最后要面对的BOSS自然是霸天虎的老大威震天。威震天位于火山口中，所以进入战斗前所要做的就是勇敢地跳进去——肯定会有所损伤，在即将接触地面时变形或许可以减轻一些伤害。威震天站在平台的霸天虎标志中央处，所以我们的战术就是围着他转圈

当然不要忘了随时用右摇杆将准星停留在他的身上。在他保持金刚形态时，导弹的攻击是无效的，因此可以考虑装备能够蓄力的大威力主武器FIREFIGHT。如果威震天开始变形，就应该立刻和他拉开距离，然后用导弹进行攻击。无论如何，必须时刻保持移动状态，而且千万不能让他抓住，否则后果不堪设想……在游击战术的攻击下，取得胜利只是时间的问题了！

赛博特恩 Cybertron

比威震天更让变形金刚们感到胆战心惊的自然只有宇宙大帝了！游戏最后一关的任务就是阻止这个尺寸快赶上赛博特恩的庞然大物破坏变形金刚的母星。战斗的方式和之前的关卡是完全不同的。角色的移动方式变成了类似之前使用SLIPSTREAM滑翔的飞行模式——不同点在于现在玩家可以自由控制飞行的前进方向。在本关中玩家不能够自由选择装备的迷你金刚，武器也只有一种。而宇宙大帝也不会主动攻击玩家，他只会专注地在赛博特恩周围移动，然后停下来发射高威力的激光束。如果玩家不能够及时阻止宇宙大帝，赛博特恩就会被破坏，游戏就会立刻GAMEOVER——不过这样倒可以看到一段CG。

对付宇宙大帝的方法是趁他停下来准备发射激光的时候飞到其炮口正下方，对准核心发射自己的武器。第一形态下，宇宙大帝的移动速度并不是很快，只要控制好自己的飞行路线就能够轻易捕捉到他的动向。在受到3次攻击以后，宇宙大帝发射激光的速度会有所加快。这个时候就要求尽量不要让他移动出自己的视线外，否则等到你赶到目的地的时候，他的激光已经发射出来了。再次击中其核心3次，宇宙大帝的移动速度会明显加快，运动路线也会变得非常诡异，让人难以把握其规律。千万不要试图进行追踪，他的移动速度绝对要比玩家的飞行速度快很多。考虑到赛博特恩本身是一个球体，应该算提前量从别的方向行动对他进行拦截。当玩家第3次击中核心后，游戏终于迎来了最后的大结局！

www.plumbook...

文：水瓶座の天使 编 纱迦

研究中心

ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

最终幻想X－2 国际版＋最终任务	SQUARE ENIX	RPG
PS2	2004年2月19日	日版
	推荐玩家年龄	全年龄

作者的话：《最终幻想X－2 国际版＋最终任务》推出后不久，纱迦大人就已经成功击破了国际版中的最强敌人四头蛇マヨル＝ヌメルス。由于当初在玩日文版时打下了良好的基础（当时《超越一切的研究》和《舍弃一切的研究》这两篇文章我可是拜读了好久啊），所以纱迦采用的是最简单的银河天震打法。在6月A Gamehalo中的《最终幻想X－2 国际版》影像REVIEW中也采用的是这种打法，后来就没见纱迦研究下去了。其实《最终幻想X－2 国际版》的系统虽然只改进了一点点，但这一点点改进带来的变化是相当大的。要想战胜这个隐藏BOSS还有很多方法，实现起来非常简单。这次就写点心得，希望与喜欢这个游戏的玩家分享。

国际版中新增的魔物育成（CREATURE CREATE）系统是游戏的精华所在。玩家可以自由捕捉怪物进行培育，培育出来的魔物可以在所有战斗中出场，非常有趣。和YURPA比起来，自己培养的强力怪物有以下优点：

①有先天优势。HP、速度是YURIPA的弱点，就算装备上两个アイアンデュ ク，这两项数值也始终不能令人满意。而优秀的魔物只要练到99级后，这两项数值都相当可观。

②可以自由培养。玩家可以消费道具和饰品来增加魔物的数值，而且次数不限。只要你有耐心，可以培育出所有数值全部255的“超人”来。

③可以拥有多种强力技能。YURIPA本身没有任何特殊能力，全靠饰品、职业、换装盘来获得特殊能力。这样就不可能同时拥有多种强力技能。而对于魔物来说，技能只有数量限制，你可以自由决定。

由此看来，YURIPA还不如魔物（当然是指至少为BOSS级的魔物，你硬捉一只小虫来说它比可爱的YURPA还强，会有生命危险的）。不过用魔物战斗的缺点在于不能手动控制。

能力培养

魔物的数值是可以自由提升的，不用说，自然越高打起来越容易了。本文并不是要讨论以最低能力战胜最强BOSS，所以培养一下能力是非常必要的。什么道具（或饰品）对应什么能力，在游戏中可以很清楚地看到，在此就不多说什么了。

育成时所需的绝大部分道具，都可以在斗技场中获得。除了运之外，玩家不难将魔物的各项数值培育至满。提升运气所需的おまもり，打败仙人掌王后可以拿到。建议装备换装盘希望の光，这样打败仙人掌王后必会入手。

攻击技巧方面推荐霸弹，霸弹可以通过吃10个L爆弹或1个奥义の心得来学会。由于魔物不能使用银河天震，因此霸弹就成了最强的技巧。霸弹无视防御，有会心一击设定，只是会受物理防御魔法影响，另外有MISS的可能。但运气高到一定程度之后，就不会MISS，而且必出会心一击，99级效果更佳。有了霸弹后，其他的攻击技能就全部忘掉吧！

辅助技巧方面可选择的就比较多。全限界（HP和ダメージ）突破、全异常状态防御基本上属于“标配”，如果是比较高级的魔物，自动拥有全限界突破、全异常状态防御能力，省了不少事。回复技巧推荐元气，方便快捷。

积极性

用魔物战斗时，有着积极性的设定。积极性用☆表示在画面左上方，最大5颗☆。玩家可以用L3键减少星的数量，用R3键增加星的数量 说句题外话，不会有人不知道L3和R3在哪儿吧？就是两个左右摇杆，可以按下去当键用。

积极性其实并不是指魔物攻击的欲望。玩家可以理解为：☆越多，魔物的攻击力越高，防御力越低；☆越少，魔物的攻击力越低，防御力越高。玩家可以在战斗中随时改变☆数，而且只要一改变，就会立刻生效！

由此就可以派生出比较无赖的打法：在魔物将要受到攻击时迅速将☆降为最低，就可以大大降低魔物的损伤。而在攻击对手前升为5☆，将使魔物攻击力增至顶点！也就是说，在魔物战斗时，其实玩家并不是无所事事的……

战术解说

如果有了以上的“配置”，战胜四头蛇就不成问题了。在此只简单解说一下基本战术，大家可以自行研究。战斗时玩家只要注意适时调整一下☆数就可以了，最高境界当然是进攻时调满、挨打时调零了，，不过实际游戏时可能有些困难，如果同时派3个魔物上场的话就更难掌握了。

1.英雄の药战法

装备换装盘“最后の手段”后，魔物便拥有了“隐し英雄の药”的指令。我发现在对四头蛇的战斗中，如果成功使出“隐し英雄の药”的话，持续时间极长！只要能力不弱，一上场先将☆调至最低，等全员都使用了“隐し英雄の药”后，就可以将☆调满全力一搏。不过此法有运气成分，而且过于无耻。

2.无英雄の药的霸弹战法

霸弹的作用前面已经说得很清楚了。采用霸弹战术的话，推荐L级的BOSS级魔物（注意除霸弹外不要装任何攻击性招式，另外要装元气和），一来方便手动调整☆数，二来先天优势明显。如果对手操作苦手的话可以先将☆调至最低，待魔物对自己使用了リレイズ后再将☆数调满全力进攻，反复即可，不过这样还是不如手动调保险就是……

3.无英雄の药的クイックアタック战法

クイックアタック是《最终幻想X》的最强技，在本作中依然强劲。当魔物装备换装盘“神速の一击”时就会获得クイックアタック指令。四头蛇的招式都是需要出招时间的，如果我方也使出需要出招时间的招式时，电脑就会自动排序，让招式依次使出。但普通攻击可以无视这段时间随意出招，而クイックアタック本质上来说就是快速的普通攻击，所以也具有这个特性。这样往往在四头蛇使出一招时，魔物已经攻击了N次了。

这种战法是最快捷的，但此法对魔物的基本能力要求高。采用3个S型且普通攻击快捷的魔物为最佳（如仙人掌），此外应有“オートヘイスト”技能，并可酌情考虑是否装备“战斗服”。如果运气好的话，3分钟就足以干掉四头蛇了。

©2003,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ALTERNATE CHARACTER DESIGN:TETSU TSUKAMOTO

火熱秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技" 欢迎来稿！

通信地址：兰州市秋家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email：guide@ucg.com.cn

GBA 火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 2

隐藏角色

除了正常通关得到李洛克外，游戏还有一些隐藏角色，但条件比较苛刻。

自来也：只使用鸣人通关
卡卡西：只使用佐助通关
井野：只使用樱通关
盖老师：只使用李洛克通关

有些时候特定角色会强制出场，这不会有影响。

（纱迦：感谢猫太实践。）

Xbox 天诛叁 回归之章

关卡全配置

在任务选择画面中依次按右摇杆、左摇杆、L、R、白、黑。

全任务

依次按白、白、L、R、→（用十字键输入，下同）、X、左摇杆、右摇杆。

全忍具出现

在忍具选择画面中按住 L+R 不放，输入↑、↓、↑、↓、X、X、X、←、→、←、→、X、X、X。

忍具数增加

在忍具选择画面中按住L+R不放，输入↑、←、↓、→、X、X、X。

携带忍具无限

在忍具选择画面中按住L+R+白键不放，输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→，放开白键，再输入X、X、X。

体力回复

游戏进行中按 START 后输入↑、↓、↑、↓、X、X、X。

特技习得

游戏进行中按 START 后按住R+黑键不放，输入↑、↑、↓、↓，放开R+黑键，再输入X、X、L、R。

九字真言字数增加

游戏进行中按 START 后输入←、←、←、→、X。

九字真言字数全满

游戏进行中按START后L+R不放，输入←、←、←、→、X。

显示游戏时间及得分情况

游戏进行中按START后输入→、→、→、←。

全人物出现

在标题画面中输入黑 + 白键不放，输入↑、→、←、↓，放开黑+白键，再输入L、R。

（纱迦：如果不能用 Xbox Live 的话，本作对于玩过 PS2 版的玩家来说确实没什么意义。）

PS2 荒野大镖客

Xbox 荒野大镖客

Bite the Bullet

在bounty hunter 模式中打过 Fort Diego。

黄金枪

在bounty hunter 模式中打过 The Siege。

无限死亡之眼

在bounty hunter 模式中打过 Battle Finale。

无敌

在bounty hunter模式中顺利完成Fall from Grace。

No Distortion

在bounty hunter 模式中打过 End of the Line。

No HUD

在bounty hunter 模式中打过 Stagecoach。

Sad Stars

在bounty hunter 模式中打过 The Mine。

RSTAR

为主人公起名时以空白为名，主人公的名字就会变为RSTAR，同时会获得某些优惠。

其他秘技

①将游戏通关，会出现bounty hunter 模式和HARD MODE。

②打过HARD MODE，会出现RED WOOD REVOLVER和VERY HARD MODE。

③买下所有道具，就会开启SHOWDOWN模式的全角色+JOURNAL 模式的全页码。

（纱迦：RSTAR 当然就是ROCKSTAR 的缩写了，而 ROCKSTAR 可是某小编的真名哦！）

DC 生化危机 代号：维罗尼卡 完全版

投稿人：[illegible]

BUG

首先要拿到线性冲击炮。之后克里斯用线性冲击炮轰死沙虫后，游戏就会变成第一人称视点。想恢复的话请再轰一炮或乘电梯。

（纱迦：这是我们采用的第一条读者用手机发来的短信秘技，原稿48个字，可谓言简意赅。）

PS 恶魔城 X 月下夜想曲

投稿人：[illegible]

阿鲁卡多的初期最强状态

游戏开始时西蒙与DRACULA伯爵的战况，将直接影响到阿鲁卡多的初期能力。那么如何才能使阿鲁卡多达到初期的最强状态呢？答案如下：

不受伤（HP+5，STR+1，CON+1，INT+1，LCK+1）

拿圣水（HEART+5，INT+1）

吃下的心总数小于等于 1 2（STR+1）

吃下的心总数大于12（INT+1，得到ニュートロンボム）

心变成0（得到ハートリペア）

1 分钟内过关（全能力 +5）

吃下的心总数方面请大家自行决定。要想1分钟内过关，最好是靠圣水的大招过关。不过第一次游戏时与伯爵的对话是不能按 START 键跳过的，所以要想1分钟内过关的话，至少得二周目。

半妖精的小夜曲

人人都知道只有在 SS 版中半妖精才会唱小夜曲，其实PS版也可以，不过只限定PSone BOOKS版。首先要带半妖精，之后要找个能够坐的椅子让阿鲁卡多坐下来，之后就慢慢等吧！不过半妖精并不是每次都会唱小夜曲，等级越高，她唱夜曲的可能性就越大，而且从阿鲁卡多坐下到半妖精开始唱的时间也会越短。

最后强调一点，一定要是PSone 版才行！

（纱迦：没想到 PSone BOOKS 版也有小夜曲啊，补上 PSone BOOKS 版封面一张，供大家识别。PSone BOOKS 版是去年 11 月 20 日才推出的。）

PS2 波波罗古罗伊斯 月之规章的冒险

投稿人：朱庆星

宝石简单取得方法

朝宝石怪物踢个炸弹再靠近它就可以了，建议在游戏早期就拿满，因为此时有速度优势，后期优势不明显。

GBA 蜡笔小新 呼风唤雨 电影乐园大冒险

投稿人：[illegible]

小发现

只要在游戏中不按任何键，过一会儿小新就会边发出猥琐的声音，边作出猥琐的动作。不同服装有不同效果哦。

（纱迦：基本上动作游戏都会有这样的设定，有些还有特殊效果，如CAPCOM 当年著名的清版 ACT《卡迪拉克与恐龙》中的无敌。不过小新当然不一样了，一定要看啊！）

NGC PIKMIN2

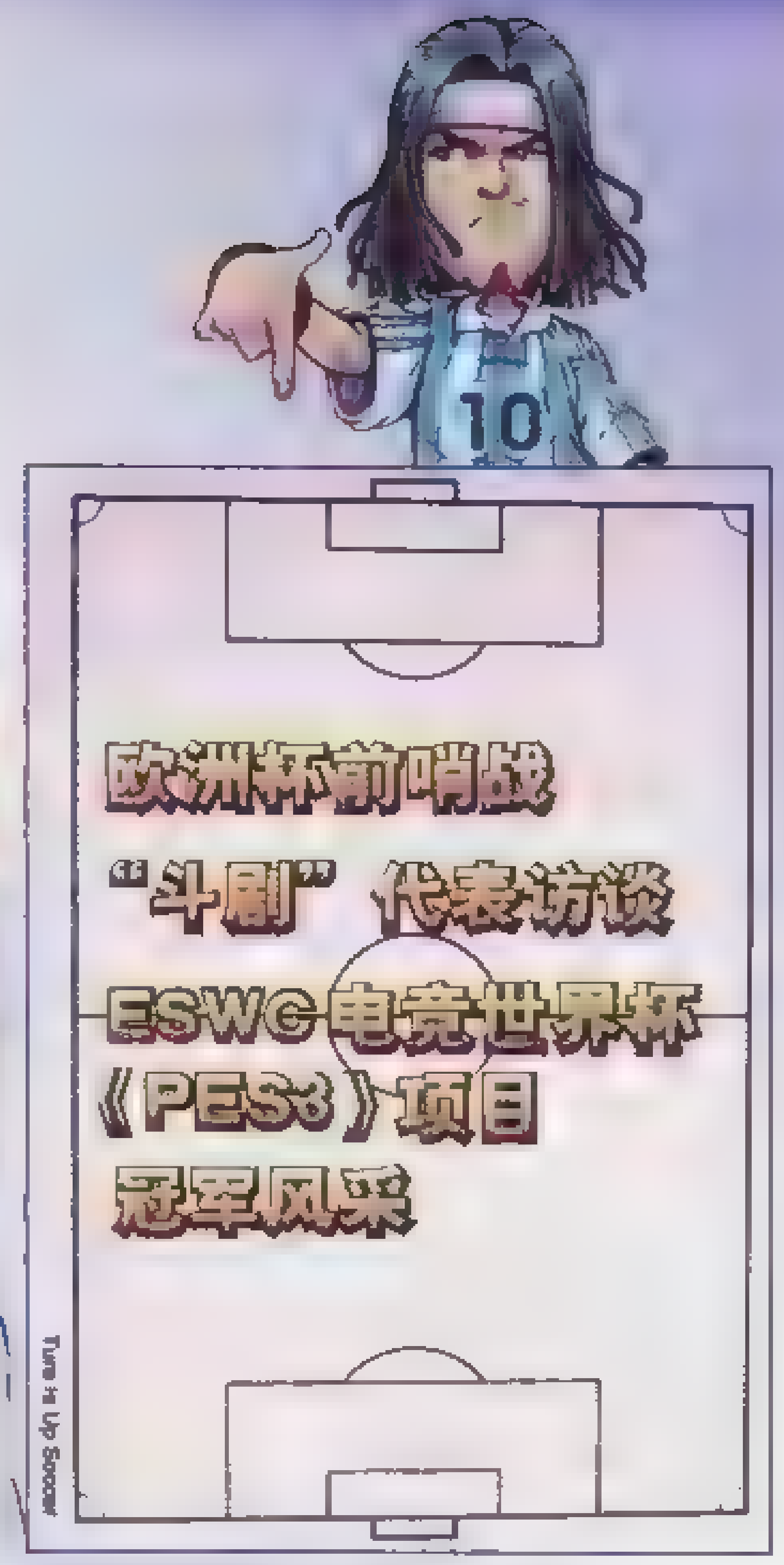
广告曲出现

只要按着红、蓝、黄、白、紫的顺序分别带 20 只 PIKMIN 从飞船中出来，那么PIKMIN们就会哼出前一代的广告曲《爱之歌》。

出现 Nintendo

在标题画面中按下 R 键就会出现 Nintendo。

（纱迦：好游戏啊！可惜NGC在国内的普及量……）



飘逸的马尾如轻风般拂过，湛蓝的眼眸如地中海般的深沉宽广。时间仿佛回到了1994年的那个夏天，你久久地仰望着天空，但没有倒下。那个“10”号的背影已定格在那一瞬间，时间吝啬地流逝。那一瞬间掠过我心头的是一片蓝色的云，渐渐地、淡淡地抽离，消逝在远方的长空……但是没有人能够阻止时间，任何人都有离开的时候，包括我们的英雄。但是请听我对你说：

“谢谢你，请保重。我们不会忘记与你共渡的时光，但希望我们在未来各自的道路里能走得更好。”

Whenever you are

Whatever you do

Just take care of yourself.

再见了，我们的巴乔。

欧洲杯前哨战之风云再起

在不知不觉中，火热的六月即将到来，四年一次的轮回又将在足球世界的中心，欧罗巴大陆上演。在那美丽的伊比利亚半岛，有一个名叫葡萄牙的国家。16支欧洲最强的球队将集结于此，争夺欧洲国家足球的至高荣誉：欧洲杯！上一届欧洲杯的前四强为法国、荷兰、意大利、葡萄牙。经过四年的时光，黄金一代是否已然褪色？克莱枫丹的传说是否能再度延续？郁金香能否在地中海岸迎风绽放吗？谁将成为最大的黑马？这一切都将在6月揭晓！本文中个别球队为暂定名单，但相信在开赛前不会再进行大规模调整了，基本上是等待伤病选手的伤愈，不过个别选手归队的希望已不大。

文．阿迪

Portugal

Goalkeepers

Ricardo (Sporting Clube de Portugal)

Quim (SC Braga)

Moreira (SL Benfica)

Defenders

Jorge Andrade (RC Deportivo La Coruna)

Fernando Couto (S.S. Lazio)

Ricardo Carvalho (FC Porto)

Miguel (SL Benfica)

Paulo Ferreira (FC Porto)

Nuno Valente (FC Porto)

Rui Jorge (Sporting Clube de Portugal)

Beto (Sporting Clube de Portugal)

Midfielders

Tiago (SL Benfica)

Petit (SL Benfica)

Costinha (FC Porto)

Deco (FC Porto)

Maniche (FC Porto)

Rui Costa (AC Milan)

Luis Figo (Real Madrid CF)

Forwards

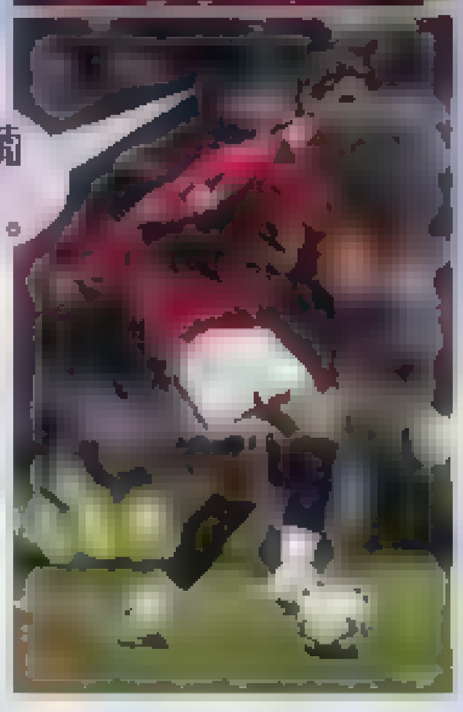
Pauleta (Paris Saint-Germain FC)

Cristiano Ronaldo (Manchester United FC)

Simao Sabrosa (SL Benfica)

Nuno Gomes (SL Benfica)

Helder Postiga (Tottenham Hotspur FC)



OUT：Conceicao(MF)、N·Pereira(GK)、Fernando Meira(DF)、Frechaut(DF)、M·Miranda(MF)、Viana(MF)、Boa Morte(FW)

IN：Tiago(MF)、Petit(MF)、C·Ronaldo(FW)、Postiga(FW)、Carvalho(DF)、Ferreira(DF)

第三门将由原来的N·佩雷拉换成本菲卡的年青小将莫雷拉，培养拜亚的未来接班人是当务之急。获益于本赛季性波尔图的突破性表现，该队两员后防大将卡瓦霍和费雷拉被征召入国家队。后者更一度传闻被曼联相中。中场的孔塞桑与维亚纳，由于前者状态的江河日下、后者长期打不上主力无法保证状态。本菲卡的迪亚戈与佩蒂的入选相信是顺理成章。前锋方面，令人十分不解的是波斯蒂加取代博阿莫特搭上了末班车。而小小罗的入选则是众望所归，他会成为未来主导葡萄牙足球的球员之一吗？

France

Goalkeepers

Fabien Barthez (Olympique de Marseille)

Gregory Coupet (Olympique Lyonnais)

Mickael Landreau (FC Nantes Atlantique)

Defenders

Jean-Alain Boumsong (AJ Auxerre)

Marcel Desailly (Chelsea FC)

William Gallas (Chelsea FC)

Bixente Lizarazu (FC Bayern München)

www.plumbook.cn

Willy Sagnol (FC Bayern Munchen)
Mikael Silvestre (Manchester United FC)
Lilian Thuram (Juventus FC)

Midfielders
Olivier Dacourt (AS Roma)
Ludovic Giuly (AS Monaco FC)
Claude Makelele (Chelsea FC)
Benoit Pedretti (FC Sochaux Montbellard)
Robert Pires (Arsenal FC)
Jerome Rothen (AS Monaco FC)
Patrick Vieira (Arsenal FC)
Zinedine Zidane (Real Madrid CF)

Forwards
Thierry Henry (Arsenal FC)
Steve Marlet (Olympique de Marseille)
Louis Saha (Manchester United FC)
David Trezeguet (Juventus FC)
Sylvain Wiltord (Arsenal FC)

OUT：Cisse (FW)、Mexes (DF)
IN：Saha (FW)、Rothen (MF)

法国是上届四强中相对阵容较为稳定的球队，老将德塞利看来还得再撑一届，原来被寄予厚望的梅克塞斯则落选了。虽然久利与罗滕乘着摩纳哥本赛季在冠军联赛上的东风而入选，但由于二人所属位置的竞争实在激烈，齐达内与皮雷的正选位置无人可撼。但笔者觉得罗滕相对来说有些希望。前锋方面，曾向球迷作出不雅手势的西塞被近来风头正旺的萨哈替代。如无意外的话，法国仍然是冠军的有力竞争者。

Netherland

Goalkeepers
Edwin van der Sar (Fulham FC)
Ronald Waterreus (PSV Eindhoven)
Sander Westerveld (Real Sociedad de Futbol)

Defenders
Frank de Boer (Rangers FC)
Wilfred Bouma (PSV Eindhoven)
Giovanni van Bronckhorst (FC Barcelona, loan from Arsenal FC)
Johnny Heitinga (AFC Ajax)
Michael Reiziger (FC Barcelona)
Jaap Stam (AC Milan)

Midfielders
Mark van Bommel (PSV Eindhoven)
Phillip Cocu (FC Barcelona)
Edgar Davids (FC Barcelona, loan from Juventus FC)
Clarence Seedorf (AC Milan)
Wesley Sneijder (AFC Ajax)
Rafael van der Vaart (AFC Ajax)
Boudewijn Zenden (Middlesbrough FC)

Forwards
Pierre van Hooijdonk (Fenerbahce SK)

Patrick Kluivert (FC Barcelona)
Roy Makaay (FC Bayern Munchen)
Andy van der Meyde (FC Internazionale)
Ruud van Nistelrooij (Manchester United FC)
Marc Overmars (FC Barcelona)
Arjen Robben (PSV Eindhoven)

OUT：Hasselbaink (CF)、Ooijer (DF)、Bosvelt (MF)
IN：Heitinga (DF)、Bouma (DF)、Westerveld (GK)

《WE》中的个别球队并没有第三门将，比如像非授权国家荷兰。韦斯特维德本赛季与皇家社会一起沉沦，这对其在国家队的表现多少会有些影响。后防方面，被誉为“弗兰克·德波尔二世”的阿贾克斯21岁新秀海廷加新鲜入选。还有在本国联赛一直表现中规中矩的埃因霍温后防核心“多面手”鲍马。斯塔姆与F·德波尔已然老矣，寻找合适的中后卫是荷兰的当务之急。前锋与攻击型球员方面是荷兰球迷最不需要担心的地方，与《WE》保持一致，本次荷兰队的大名单里中前场队员人才济济，完全可以组两个三人队打小型比赛。(笑)切尔西本赛季取得了它们近年来无论是联赛还是冠军杯中最好的名次，但队中原得点王哈塞尔巴因克则因为激烈的队内竞争，无法保证上场时间以保持状态。加上他年龄也已不小，为鲁本与范德梅德这样的年青球员让路，相信也是他为何落选的原因之一。由于欧洲杯是赛会制比赛，所以荷兰的一对高龄后卫组合可能会成为他们前进的困扰。

Italy

Goalkeepers
Gianluigi Buffon (Juventus FC)
Francesco Toldo (Internazionale FC)
Angelo Peruzzi (S.S. Lazio)

Defenders
Christian Panucci (AS Roma)
Massimo Oddo (S.S. Lazio)
Fabio Cannavaro (Internazionale FC)
Alessandro Nesta (AC Milan)
Matteo Ferrari (AC Parma)
Marco Materazzi (Internazionale FC)
Gianluca Zambrotta (Juventus FC)
Giuseppe Favalli (S.S. Lazio)

Midfielders
Andrea Pirlo (AC Milan)
Gennaro Gattuso (AC Milan)
Simone Perrotta (AC Chievo Verona)
Cristiano Zanetti (Internazionale FC)
Stefano Fiore (S.S. Lazio)
Mauro Camoranesi (Juventus FC)

Forwards
Marco Di Vaio (Juventus FC)
Alessandro Del Piero (Juventus FC)
Antonio Cassano (AS Roma)
Francesco Totti (AS Roma)
Bernardo Corradi (S.S. Lazio)
Christian Vieri (Internazionale FC)

OUT：Legrottaglie (CB)、Amprosini (MF)、[illegible] (FW)、[illegible] (FW)、Del Vecchio (FW)

www.plumbook.cn

IN：Peruzzi（GK）、Materazzi（DF）、Favalli（DF）、Pirlo（MF）、Cassano（FW）

《WE7I》中“尤文授权效应”的产物莱罗塔列被国际米兰的马特拉齐所替代。AC米兰的副队长竟然长时间无法保证上场时间，这不得不说是一个讽刺。大因扎吉因伤缺阵，这是否会对意大利的火力有所影响？米科利随着尤文起起伏伏，德尔维奇奥则仿佛在罗马人间蒸发。如何配合皮尔罗设置中场，是否会克隆AC米兰的人员阵型？但是这一打法受到各方关注已久，而且托蒂是否能与皮尔罗分配好控球的时间？卡萨诺这种情绪型球员是否真是越逢大赛越兴奋呢？这些都是摆在意大利面前的难题。如果能够克服它们，意大利或许能走得比上一届更远。

红色旋风席卷日本！“斗剧”代表选手陈彦参上！

经过激烈紧张的预选赛，陈彦选手脱颖而出，获得了《格斗之王2003》与《侍魂 零》的“斗剧”代表资格。而且让人难以置信的是陈彦选手接触“《侍魂 》系列”仅仅只有半年的时间！

在“斗剧”本战中，陈彦选手浴血奋战，夺得了《格斗之王2003》三十二强与《侍魂 零》八强的战绩。这对于首次参加“斗剧”的玩家来说，已经是一个相当不错的佳绩了。而这次陈彦选手参加“斗剧”，可以说是完成了国内众多格斗玩家的梦想与心愿。接下来就请各位读者与小编一起与陈彦选手来个近距离专访吧。

对于这次能代表众多格斗玩家参加日本的格斗盛典“斗剧”，你是否特别激动呢？

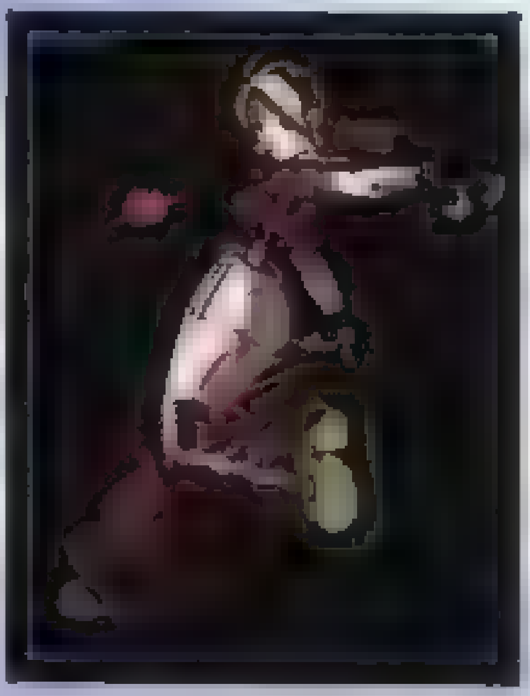
彦：是的，因为我是第一次参加国际性的比赛，所以既激动又开心。

在日本参加“斗剧”时，你印象最深的有哪些事情呢？

彦：比赛前的一段斗剧影像介绍，非常精彩！还有赛场上的气氛也蛮热烈的，让人很容易就被感染而热血沸腾。

你认为日本格斗游戏玩家的水平与中国格斗游戏玩家的水平相比，哪一边更强？差距又体现在哪些方面呢？

彦：如果是平均选手的水平，我认为我们并不比他们（日本格斗游戏玩家）差，但是我们水平高的就没几个，可他们却有很多，所以总体来看还是他们强。差距就在于我们中国玩家总体水平参差不齐，且高水平的玩家群人数相对较少！



众所周知，你是《格斗之王2003》和《侍魂 零》的中国代表。那么在《格斗之王2003》的对局中，你对哪一场比赛或哪一位选手的印象特别深刻？

彦：在《格斗之王2003》的第二场比赛里，我输给了一个实力比我差很多的选手。那场比赛他用了一个我平时接触不多的角色MALIN，我一下子就被他打懵了。一开始就被他的MALIN盯住，他HP比我多时就和我拖时间。后来我想反超他，可惜没时间了。可能是我平时练习不够的缘故吧……

那么《侍魂 零》呢？

彦：八强的那场也是输给我从来没打过的角色，莱拉！第一盘，我是试探他的打法，因为从来没和这个角色打过。第2盘时，我的德川庆寅95%HP输给他莱拉40%HP。看来是我不适应这个角色吧……

从以上的情况看来，你的惜败是否与你平时练习时间较少、准备功夫不足有关系？

彦：准备情况还是可以的，但中国玩家使用角色面不广。如果比赛中对手用的角色是我平时打得比较多的角色，我相信我输的可能性相对较小。

格斗游戏的手感也是非常重要的，那么你平常练习时，一般玩多久呢？是否每天都会抽出一点时间特意练习一下？

彦：没有，就练到自己觉得水平可以了就不练了。当然去日本前还是练习过的。

“《格斗之王》系列”与“《侍魂》系列”都是历史悠久的格斗游戏系列作品，请问你是何时开始接触他们的呢？

彦：“《格斗之王》系列”是从97年开始接触的，但玩得很少。而《侍魂 零》是从去年11月玩的，其他“《侍魂》系列”作品没玩过。

格斗游戏是否会有天赋或悟性一说？你是怎么看待这个问题的？

彦：嗯，这很有关系。有的人打一辈子也就是这水平了，而有的人玩一个星期，甚至一天就能打到同样或者更高的水平。

对于众说纷纭的《格斗之王2003》与《侍魂 零》，你个人对它有什么评价呢？

彦：《格斗之王2003》一开始就有3条能量槽，但一队有3个人也是可以打打的。《格斗之王2003》里面角色的指令投太快了，根本反应不过来的。另外连续技在这一代里比较爽。还有角色设定的不平衡，强的非常强、弱的就十分可怜了。至于《侍魂 零》，有时候我觉得它的威力实在太大，怒满一下重斩有时100%的HP……这还玩什么啊？

那么在这两款游戏中，你最擅长或喜欢的角色有哪些呢？

彦：与其说喜欢还不如说是被迫使用的，因为角色间实力的不平衡。《格斗之王2003》用堕珑、大门和ASH；《侍魂 零》则用德川和云飞。

陈彦选手这次在“斗剧”上的精彩表现，可以说是非常振奋人心的，意义非同小可。最后请他向我们全国的格斗游戏玩家说出他的心里话。

彦：希望热爱游戏的玩家们努力提高自己的水平，相信自己，要有自信、勇气和魄力，在比赛上才能展现自己真正的实力！为我们的游戏事业做出贡献！

&3DM
www.plumbook.cn

ESWC电竞世界杯《PES3》项目冠军风采Part one

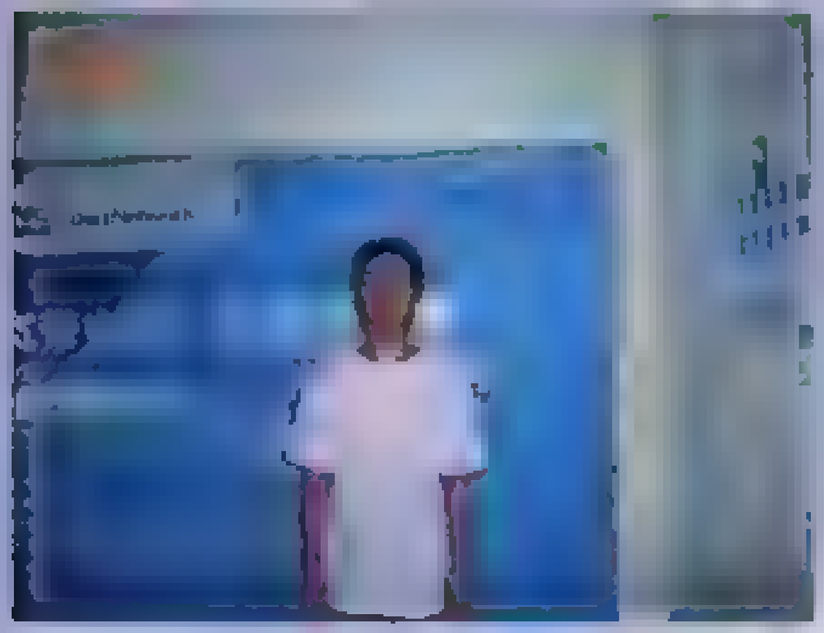
本月23日，ESWC广东赛区的比赛完满结束。下面JACKAL就和大家分享这次比赛PES3项目的点点滴滴。前期的准备工作非常艰辛，最后在荔湾广场开胜电玩的大力支持下，初赛的场地和比赛设备得到解决。

本次比赛广州赛区PES3项目报名人数在500人左右，但由于初赛在星期5开始进行，很多选手因为挤不出时间以放弃了今次比赛。最终确定参加比赛的选手是250人。这250名选手分布全省各地，其他省份包括海南、福建、湖南的选手也远道而来参加。

初赛于荔湾广场开胜电玩举行。由于实行的是单淘汰制，所以一部分在广州实况圈较有名气的选手纷纷遭到淘汰，其中包括广州的卢鸣辉、肥鹏，海南的许国栋等。初赛阶段有两名残疾人士自发报名参赛，而且水平相当不俗。可惜因为运气不佳，止步于决赛圈外。决赛移师番禺市桥的润衡爱心连锁网吧举行。在经过一天紧张激烈的比赛后，来自海南海口的胜者组冠军张达夫与广州选手败者组冠军梁世峰进入了广东区的冠军争夺战。最终梁世峰使用的巴西队分别以3：0、2：0战胜了张达夫的法国队。取得了参加北京总决赛的资格。

至此，广州赛区的比赛顺利结束，预祝冠军选手能在中国区决赛取得好成绩。JACKAL在此代表组委会感谢选手们对比赛的热情投入表示感谢，令我们工作人员感到10天的辛苦工作不是白费的。亦在此感谢协办方开胜电玩的场地与设备提供。朋友们，我们明年的ESWC再见。

（广州赛区 完全实况no1jackal报道）



火热的太阳就正如WE玩家火热的心，ESWC电竞世界杯深圳赛区于5月23日正式打响。经过气氛严肃的抽签后，各位选手都怀着各自的想法落座等待比赛的开始。一个小小的黄色乒乓球将是决定究竟是谁前往法兰西的指示标。由于是双败淘汰的原因，第一轮输掉比赛的选手还不会被立即淘汰，可以到败者组继续参加比赛。所以很多选手都打得比较谨慎，试探性的比赛较多。波澜不惊地渡过了第一轮分组赛，深圳当地的著名《WE》组织“渣打”的翱翔（叶齐飞）、舍辅琴柯（黄德伟）、Figo（樊飞）等选手都纷纷晋级下一轮。

经过了中午的短暂休息后，胜败两组的淘汰赛正式展开。樊飞与舍辅琴柯提前在八强相遇，可惜樊飞受制于对手，并没有在Gamehalo中那么挥洒自如啊，结果以1：3遗憾告负。败者组的方立使用意大利过关斩将一路晋级，是本届比赛上给人最深印象的球队之一。而大热门翱翔选手也意外地负于了一位新秀选手，看来足球是圆的这句话在《WE》里也是同样适用的。最后四强产生了，分别是舍辅琴柯（法国）、马国松（荷兰）、林晔（法国）、方立（意大利）。

最后的冠军决战在黄德伟与方立选手间展开，黄德伟选手将自己防守稳固的特点发挥得淋漓尽致，而且他抓机会的能力也特别突出。结果比赛以黄德伟选手4：1胜方立。黄德伟成为了本次ESWC电竞世界杯深圳赛区的冠军！他在本次赛会制比赛中冷静的心理状态、稳定的发挥、稳固的防守与捕捉战机的能力给我们留下了深刻的印象。

（深圳赛区 阿迪报道）

沈阳赛区的赛事进程一切顺利。日程安排共有三天。5月21日举行抽签仪式，22日一整天进行预赛，23日召开最后的八强决赛。由于日程时间有限等客观原因，预赛阶段采用了单败淘汰制。

▲图中右二为冠军选手。

座落在沈阳市沈河区三好街的“百脑汇”电子商城是本次大赛的举办地，21日中午，众多实况足球爱好者们在此齐聚一堂，等待抽签分组。256个纸签从下午一点开始发放，一时间大厅内气氛活跃异常，直到三点左右人群才纷纷散去，不过依然有晚到的选手陆陆续续地来抽签。最后一个签属于一名来自内蒙古的选手，当他气喘吁吁地出现在我们面前时，已经将近晚上九点了。

22日上午九点半，经过短暂的开幕式后，《PES3》第一轮比赛正式开始，井然有序的赛场中已俨然有着其他游戏职业联赛那严肃紧张的气氛了。虽然选手们选择的队伍五花八门，但几轮淘汰赛过后，留下的队伍大体上只剩下巴西、法国、荷兰、意大利等几支老牌劲旅，紧张激烈的比赛一直持续到下午五点，八强终于产生了。

23日上午九点，备受瞩目的决赛终于来临。最后的结果是：亚军杨声伦，冠军王西宁。主办方辽宁希望科技公司的李总经理亲自为二人颁发了奖品，《PES3》沈阳赛区的比赛就此圆满落下帷幕。赛后，身为裁判长的我与冠军王西宁进行了一场别开生面的表演赛，结果我以两球之差败北，而且王选手明显还手下留情了……唉，这就是那差距啊！

（沈阳赛区 D·S报道）

2004年5月23日。为期3天的ESWC《PES3》西安赛区比赛终于落下了帷幕。在玩家俱乐部以及《游戏机使用技术》硬软件的大力支持下，比赛进行的非常圆满。这次的ESWC《PES3》吸引了来自包括新疆、甘肃、湖北等地区的选手。当然参加比赛最多的还是西安本地选手。本次《PES3》比赛报名人数超过了140人，是继2004实况精英年赛后西安举办的又一次大型的实况赛事。

5月21日、5月22日的小组赛阶段波澜不惊，热门选手都顺利晋级。5月23日。八强结束，叶枫取得败者组冠军。卢兴苗击败杜经纬争夺胜者组冠军。冠亚军决赛第一场，卢兴苗对叶枫。由于卢兴苗被罚一人，在加时下半场时被叶枫攻入一球！2：3输掉了第一场比赛。由于第一场中卢兴苗的罗纳尔多被罚下，所以第二场将停赛无法上场。可惜事实总是让人那么无法预料。小罗和里瓦尔多全是大红状态。开场仅10分钟，卢兴苗就以2：0领先，这样的开局让在场的所有人都意想不到！最后这场比赛以6：2的悬殊比分结束。ESWC《PES3》西安赛区的比赛在大家的掌声中胜利落幕，在这里还不得不提到一个小插曲：由于卢兴苗要参加一个关系到他是否能够顺利毕业的考试。刚好与杜经纬的胜者组决赛冲突。所以他决定放弃比赛。当杜经纬和叶枫得知卢兴苗弃权的原因后都纷纷表示可以等两个小时后他考试完再赛，后来经过裁判和组委会的协商！同意将最后的4场比赛延迟！卢兴苗也没有辜负大家的期待，在考完试后勇夺冠军！在这里我们要为他们那种高于竞技的友谊致礼！我们要对所有等到最后的观众，工作人员表示最真诚的谢意！

ESWC《PES3》西安赛区的比赛就在这样紧张而和睦的气氛中落下了帷幕。这次的比赛不仅体现了西安实况的最高水准，也展现了我们广大实况玩家良好的体育精神和竞技道德。希望在未来的比赛中我们再接再厉，共同为《WE》的明天奋斗！最后，让我们祝卢兴苗好运，中国好运！

（西安赛区 圣—豆腐脑报道）

▲冠亚季军合影，顺序为季、冠、亚。

www.plumbook.cn

《翼神传说》三面观

这两年来争议最大的超级机器人动画肯定非《翼神传说》莫属，看过这部片子的人对其观点褒贬不一。有争议并不是什么坏事，这至少证明这部作品相当受关注。在最新的《超级机器人大战MX》中，我们看到了这部作品的身影。在动画完结不到两年的情况下就得以跻身于《机战》之中，这绝非一般作品可以做到的。这里，就让阿修罗从三个不同的方面来分析一下这部作品。如果有机会的话，阿修罗希望能够把自己手边一些极密的设定资料拿出来和大家分享一下。(不过那肯定得等到搞定《MX》之后了……)

文：阿修罗

让世界充满音乐

神秘学的《翼神传说》

空气的震动产生了声音，特定频率和节奏的声音构成了音乐。在真空的宇宙中，声音是没有意义的，然而生活在地球上的人类却选择了声音作为了基本的交流手段，这本身就是一件很神奇的事吧。不同的人种有不同的语言，然而大家却都承认“音乐是不分国籍的”。这又是一个难以用科学理论解释的问题。所以，选择了将音乐作为作品主题的《翼神传说》天生就具备神秘的氛围。

自认为对于神秘事物理解能力还算比较强的阿修罗也不得不承认，要想只通过TV版动画一周目的观赏就彻底了解这部作品是不可能的。因为剧本的作者在当中设置了太多的谜题，很多一笔带过的情节都可能成为改变作品认知方向的关键点，也故意在当中加入了大量纳瓦人的神话词汇。导致动画本身也需要推出“攻略本”才能让读者彻底了解其世界观。也难怪很多观众在看完以后会认为作品太过晦涩，模仿《新世纪福音战士》的痕迹太重。

但是，实际上《翼神传说》和《新世纪福音战士》之间的差别是非常大的。本作中各个角色的精神面貌明显比较向上，很多角色在各式各样的烦恼后面都有着积极向上的一面。作品本身也是在讲述作为不完全人类的奏者（欧林）通过艺术活动（音乐以及绘画）手段了解人世间的各种情感，最终获得神之心脏、成为供给世界血脉的真圣，并利用罗世音系统（Rahxephon）为世界调律，制造出一个祥和的新世界的过程。按照TV版的故事发展方式，世界最后被调和成了神名凌人理想中的状态，这证明作品是在探讨作为人类个体对自己的思想进行升华的过程。不过相对于这样的设定，阿修罗更喜欢PS2版《苍穹幻想曲》中绫人拒绝调和的结局——人的确是不是完美的生物，要想达到更出色的状态就必须通过自己的努力，而不应该将希望寄托在虚无缥缈的神灵身上！

在这里，阿修罗要向所有《翼神》FANS推荐一下前面提到的PS2版的《苍穹幻想曲》。玩过这款游戏以后，你对这部作品的认识绝对会有很大的加深。它不仅会解释清楚TV版和剧场版动画没有交代清楚的一些问题，还在统一的世界观下提供了很多完全不同的故事发展方向，让玩家/观众找到自己心中最理想的故事结局。不过这个游戏节奏不是很快，读盘也比较恐怖，想挑战的朋友得事先做好心理准备才行！

觉醒吧，传说中的巨神

超级机器人的《翼神传说》

看过TV版动画的观众大概没有人会不承认《翼神传说》是一部超级机器人动画吧！单是从那与某部以“勇者”为名的经典机器人动画主角机过份相似的机体设计上也可以看出这基本中的基本点来吧！不过，如果单纯作为一部超级机器人动画来看，《翼神传说》并不是什么出色的作品。拖沓的情节本身已是致命伤了，再加上机体种类过少、缺少个性鲜明的敌方角色、并不是太热血的战斗情节，《翼神传说》的机器人动画内容与其充满魅力的世界观相比还显得“未够班”啊！

虽然如此，Rahxephon本身作为超级机器人的魅力还是足够的，由业界著名的机体设计师出渊裕负责的华丽的机体设计让这台主角机成为了该作品中最引人注目的一个亮点！因此它也得以在极短的时间内就加入了机器人动画改编的殿堂之作——《超级机器人大战MX》。与《勇者莱汀》相近的机体设定，《翼神传说》不可避免地和它的前辈扯上了关系。同为MU族制造的机械神，究竟莱汀和罗世音（Rahzephon）会有怎么样的华丽演出呢？如果大家关注下期本刊的《超级机器人大战MX》的攻略，或许会得到答案哦！

爱，超越时间的断层

少女漫画的《翼神传说》

其实所谓神秘要素、超级机器人，这些都只是《翼神传说》的表面部分，这部作品真正的主题是神名绫人同紫东遥相隔了12年的爱情。或许在TV版中还有人无法彻底把握这个主题，不过一旦看过了剧场版的《多元变奏曲》，相信一切都会很明显了！

处于青春期的少男少女们都会对异性有种特别的感觉。虽然很多情况下初恋都是不怎么成功的，但是不可否认人生第一次恋爱经历总会在人们的脑海中留下很深的印象。在14岁那一年，神名绫人与美岛遥（后更名为紫东遥）偶然相遇了，这一次相遇是他们永远都无法忘怀的。随着人类和穆族之间爆发大战，东京木星将两个人分隔在了不同的世界中。处于穆族控制下的绫人的记忆被穆族进行了修改，他再也想不起自己曾经和一个叫作美岛遥的女生交往过。但是两人初次相遇的美好记忆仍然深深地扎在其内心深处。在无意识中，爱好美术的绫人采用了油画的形式再现当初的情景　　这是对失去的感情的追忆。

而身在东京木星之外的美岛遥，即使经历了家庭的变故心中也依然放不下绫人的安危，甚至为此加入了TERRA这个专门处理和穆族相关事情的军队组织。15年来，遥一直保留着当初没来得及送给绫人的礼物——一双样式古旧的手套。这双手套就代表着她多年来的思念。在这15年中，遥甚至和绫人的双胞胎弟弟如月树交往过，然而却只是把他当成绫人的替代品而已。最后，身为谍报员的她不顾危险地加入了TERRA的OVER LORD作战，目的就是为了亲自确认绫人的现状并将他带回自己的身边。然而现实是残酷的，由于东京木星的特殊作用，遥和绫人的时间相差了12年！不要说绫人已经完全记不起她的事情了，单单是12岁的年龄差距就足以阻止两人的感情了！

虽然爱人回到了自己的身边，但是自己却不能将感情明白地表达出来，连将自己保存了多年的手套送给绫人都需要寻找一个特别的理由。当绫人称赞手套的时候，遥开心地笑了，因为她多年的努力总算得到了些许的回报。而绫人已经自觉地察知了遥对自己的特殊感情了，他开始关注这位特别的"姐姐"。虽然相差了12岁，但是遥对绫人的真实感情还是完整地传达到了他那里。爱情跨越了时空的阻隔，终于回到了两人之间。在最终的决战前，绫人对遥说："虽然我还是记不起来我们当初的事情，但是对于现在的事情我却了解得很清楚！我喜欢的是现在的你！对不起，一直以来让你那么辛苦地想着我的事……"遥的心愿终于实现了，这是她凭着自己的努力赢来的感情。在剧场版的最后，我们看到了两人终于能够白头到老，这也算是对执著追求爱情的紫东遥最大的奖励吧！

(The End)

《篮球飞人》抄袭案判决结果公布

近日，《篮球飞人》之父井上雄彦认为台湾井上公司推出的漫画《SD2》，在人物设定上等有抄袭之嫌，跨海提出民事侵权告诉。而台北"地院"在经过调查后，判决被告台湾井上及观天下二出版公司败诉，除停止发行《SD2》一书及与原作有关的产品，同时应共同赔偿新台币460万余元（约合人民币115万元）给井上雄彦先生。

《篮球飞人》与《SD2》同样是以日本高校篮球为主题的漫画。但井上雄彦认为，两年前在台湾出版的漫画《SD2》中，有许多人物设定、画面，甚至连主角"流川"都有抄袭、攀附他的原始创作的嫌疑，因此日前透过律师跨海求偿。

井上雄彦指出，该书推出时曾在网上以《篮球飞人2》推广，将原著书中主角之一的"流川枫"的运球图片与《SD2》的图片对照，结果场景、角度几乎一样，此外，《SD2》正巧与《篮球飞人》的英文名称"SLAM DUNK"缩写一样，连台湾的出版公司也取名"井上"，雷同的地方实在太多、也太巧了。

而台湾井上公司则表示，"井上"的取名是巧合，书名《SD2》则是"SWEET DREAM 2"的缩写，与原告的作品不同。而且他们也有自己的创作团队，漫画中的比赛场地、赛制都与《篮球飞人》不同。

法官认为，井上及观天下公司在网页上使用"睽违许久"字句，即暗示该书为延续《篮球飞人》而来，且该书剧情明显延续原作内容，但该书并无前作、又何来第二部，且书中人物动作与原作几乎一样，不符独立创作精神，已侵害原作著作权，因此判决两家公司败诉，允许上诉。

《人鱼之森》DVD套装发售

在2003年，高桥留美子的杰作《人鱼之森》被改编为了TV动画后，虽然该作比起原著来要稍逊一筹，但还是得到了动漫迷的肯定。近日，该作品也终于推出了DVD套装，全套4张DVD，除了动画版的全部11话外，更令人惊喜的是，这次的DVD套装还收录了未播放的原创动画《人鱼之伤》前后篇，如果有条件的话，可千万不要放过这部作品。

小新登陆中国，大象舞雄姿不再

据亚洲新闻网报道，中国将首次正式引进日本动画片《蜡笔小新》音像制品电影版《布里布里王国的宝藏》。据悉，该片将于6月1日以VCD、DVD的形式与观众见面。《布里布里王国的宝藏》片长为91分钟，由《蜡笔小新》系列片作者臼井仪人亲自编著，故事独立完整，与TV动画版的故事不相重叠。故事围绕神秘宝藏而展开，极具颠覆性，融夸张、搞笑、神话、打斗于一体，继承发扬小新的鬼马精神。

报道指出，在TV动画版本的《蜡笔小新》中，曾涉及了许多成人笑话，引起众多家长的不满和批评。此次电影版《蜡笔小新》引进方十分注重故事的老少咸宜，在《布里布里王国的宝藏》中删除了有不良导向的语言和行为，使得故事更加天真童趣，又不失小新的独特风格，"在电影版《蜡笔小新》中观众们会看到小新已经是一个长大了的，不讲成人笑话的乖小孩。"此次电影版的配音更是重金请来《指环王3》配音组倾力打造，再现小新的独特嗓音。

卡伦话：……………………………………

《NANA》销量突破1500万

毫无疑问，矢泽爱的《NANA》绝对堪称为是目前少女漫画的NO.1，而且这部作品也以曲折的剧情及细腻的人物心理描写而受到了不少男性读者的拥护（卡伦：我就是其中一个……）。日前，这部漫画单行本刚刚推出第10卷，而全部作品的累计销量已经突破了1500万，实在是不得不让人佩服呀。

美树本晴彦上海讲座

在101期杂志上，我们曾为大家报道过美树本晴彦先生有可能来华的传闻，而这个传闻在5月21日成为了现实。应上海某公司邀请，美树本晴彦来到了上海，并于23日在上海影城的一号放映厅举办了一场名为"美树本晴彦——感动上海"的特别讲座，众多动漫迷们也终于有机会一睹美树本先生的风采。

文：天之业云

自由谈

硝烟——在口袋中燃起

2004年5月真是一个多事的月份，似乎全世界都陷入在一片歇斯底里的疯狂之中，欧洲那里嘎那电影节正在热火朝天地举行，中东那里巴以冲突战火依然，美国政府正在为虐俘事件伤透脑筋，芭蕾版《勇者斗恶龙》登陆上海美琪大戏院……但对于我们GAMER来说，这些或许都不如另外一个盛会来得吸引眼球，它把我们从虚拟世界中的沉浸中拉出来，让我们不得不在其多变的魅力下驻足停留。

2004年5月12日～5月14日，第十届Electronic Entertainment Expo（E3：电子娱乐展会）在美国洛杉矶会展中心举行，我很奇怪，为什么它没有被全世界几亿人聚焦的目光所点燃，但这些已经足够使其处在一片沸腾之中。按照惯例，E3总是群星璀璨，乱花迷眼使人无法细细品味每个参展游戏的过人之处，但是今年的E3似乎格外光彩夺目，这是因为，一向波澜不惊的掌机市场因为SONY PSP的参战被引发出阵阵涟漪，而Nintendo NDS的沉着应战又使得初次交锋显得格外精彩，众多星光在PSP和NDS的日月光华之下，无不显得黯然失色。

屠龙之枪

虽然在一年之前的同一时间，SONY已经向世人宣布其角逐掌机市场的雄心，但这次拿出来的PSP成品还是有让人眼前一亮的感觉，不管是其外形优秀的工业设计还是对于一台掌机来说极其合理的系统设计，都有一种先声夺人的气势。对于已经牢牢的把握住家用视频游戏市场的SONY来说，PSP是其在掌机领域跨出的关键性的第一步，也是久多良木健所期望的打造一台优秀掌机的梦之起点，但PSP在SONY的整个战略部署中，应该不仅仅只是一台掌机这么简单。

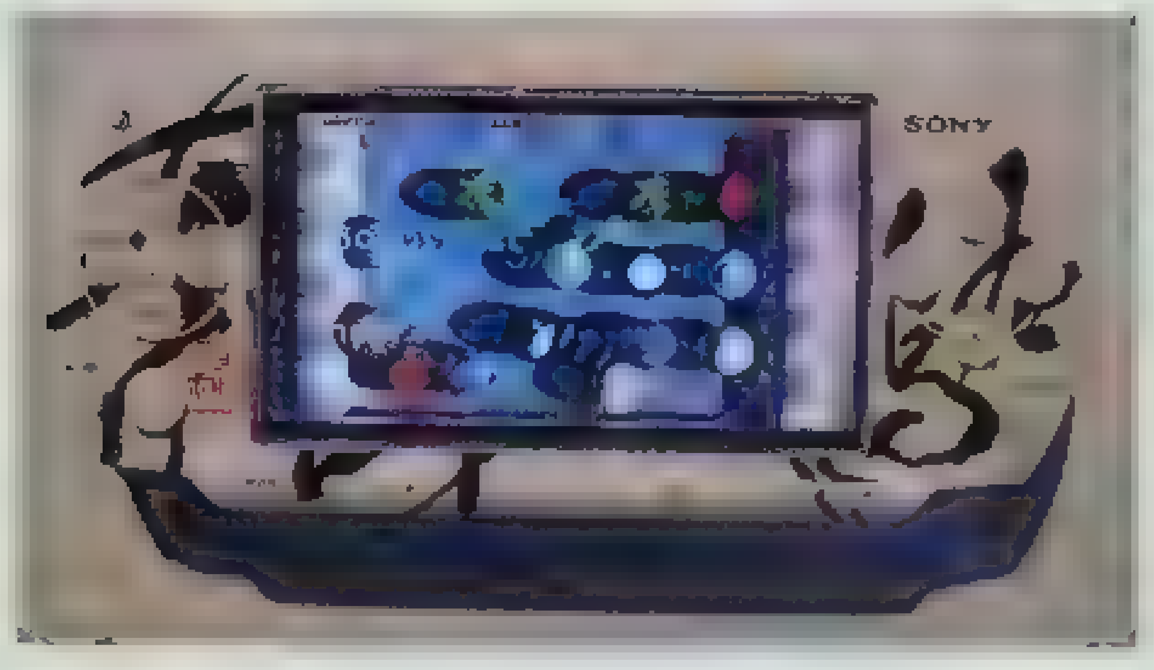
众所周知，如果从1980年的GAME&WATCH算起，便携式游戏机市场已经在任天堂手中被牢固统治了将近25年，即使是到了现在，无论GBA和GBASP的市场占有率还是其市场增长率都是要用极为恐怖来形容，SONY应该很清楚自己的PSP将面对的是什么样的对手，而选择在这个时机利用PSP发起对任天堂掌握的掌机市场的挑战显然不是头脑发热的冲动之举，应该是其多年来对于掌机市场这片乐土的觊觎和处心积虑寻找战机的结果。

首先，掌机游戏的开发相对于家用机来得简单，特别是如今由于游戏的技术含量变得越来越高，家用机游戏的开发已经开始逐渐变得高风险、低收益的时候，由于硬件的集成度原因，掌机的机能始终要落后家用机硬件一大截，对于软件商来说，这个时间差可以使其方便地将以往在家用机平台上制作游戏所积累下来的经验用到掌机游戏的开发上去，而且，硬件商提供的掌机平台往往也会比较注意与自己早就技术成熟、容易实现集成化的家用主机之间的兼容，所以那些在原先的家用机平台上已非常成熟的游戏开发引擎可以依旧沿用在掌机游戏的开发上面，很容易地实现游戏代码和资源的共享，也非常方便软件商将自己以往的名作移植到掌机平台上。无论对于硬件商还是软件商来说，这都意味着成本和风险的降低以及收益的提高，所以绝对是一本万利的生意，对于第三方软件商来说，诱惑力是巨大的。在如今，家用游戏机市场已经绝对惟SONY马首是瞻的情况下，任天堂能够凭借小小的GBA和GBASP牢固地守下电子娱乐市场的半边江山确实不能不令人眼红。

其次，SONY由随身听起家，一直以来，这个市场并没有出现过多少具有威胁性的对手，松下和夏普生产的随身听至多只能算是市场的补充，从来就没有构成过对SONY的威胁，没有对手竞争使得SONY过于执着于自己的技术，从而无视整个电子消费市场发展的趋势。如果我们把从WALKMAN到DISCMAN，DISCMAN到MD的发展看作技术上的飞跃的话，MD到NETMD至多看成是一次技术上的改良。MD技术自1992年由索尼推出至今，已经颇显老态，随着数码技术的蓬勃发展，MP3播放器的遍地开花，虽然MD的ATRAC音频压缩技术相对于MP3音频压缩技术虽然在音质上确实拥有优势，但是在易用性和方便性上却及不上MP3分毫。要保证MD的音质，在录制时花费的时间和完整播放一张CD所花费的时间相等，远远大于MP3，而且MP3格式的音乐又很容易实现互联网上的共享，越来越多的人在面对音质和易用性前面选择了后者，随着IPOD之类制作得非常精致，使用非常方便的硬盘MP3播放器，以及以IRIVER为代表的更加强调音质和人性化服务的闪存式MP3的崛起，传统MD的生存空间变得越来越有限，更何况，例如APE之类的无损压缩格式正在如火如荼地兴起，MD播放器的前景一篇黯淡。NETMD的推出算是对传统MD的一次改良，但是NETMD却和MP3一样是用音质来换取易用性，当然ATRAC3的音质确实要比ATRAC要好一点，当然作为有损音频压缩格式仍然是及不上CD，但其高保真的音质还是需要CD音源的转录才能保证质量，而将互联网上容易得到的MP3再转录成ATRAC却使得音质再打一次折扣，用户自己不得不去面对音质和方便性之间的取舍，SONY随身听的市场正在慢慢地流失之中。当然，这背后还有一个原因，同样作为传媒大鳄的SONY本身并不希望对于音乐版权来说相当暧昧的MP3流行，ATRAC音频压缩技术的独占又让他一直享有技术垄断带来的好处，那么相对于MD黯淡的前景，要继续保持自己的优势，惟有继续在音质这个长处上面继续努力，而PSP使用1.8G容量的媒体UMD不仅可以轻松保持CD音源的近似无损音质，而且要实现采样频率高达96～192kHz，信号分辨率24bit（标准CD格式为44.1kHZ/16bit）更为高保真的DVD AUDIO音质也并非难事（1.8G的容量可以存储74分钟的双声道，96kHZ/24bit的DVD AUDIO音质音乐），而且版权保护机制也能比较好地维护自己以及其他传媒商的利益，又可以利用自己在电子娱乐领域内的优势，借由PSP作为游戏机的流行，推广UMD媒体，获取技术和标准上的优势，SONY为了能够维护自己在随身听市场上的利益，而将PSP称为21世纪WALKMAN，应该是一个非常重要的原因。

再次，近几年数码技术的飞速发展，使得一贯以封闭的技术优势来获得较高利润的日式企业多少有点力不从心。数码电子技术相对于模拟技术来说，一大优势就是核心技术和标准的开放化。诚然，大多数日式电器企业都崛起于模拟电子技术大发展时期，在发展过程中也积累了不少技术上的优势，模拟技术的特点也使得这些技术优势相对封闭化，所以日本一向保持着传统家电制造业的产业优势，对于自己发展的拥有优势的技术过分地依赖是每一个日式家电制造企业的通病，对于SONY这样的中流砥柱自然不例外，2002财政年度的“SONY SHOCK”事件可谓是矛盾积累下的爆发，究其原因，也不过是对于自己诸如特丽珑显示技术之类的封闭式技术的过分依赖，从而无视整个业界的发展趋势的必然后果，如今数码电子技术的飞速发展正在逐渐地打破日式家电业的产业优势，使得传统日式家电制造业对其擅长的领域已经失去控制力，受影响的其实并非SONY一家，比如日本彩电业虽然都一直致力于模拟高清晰度电视技术的研发，并在这之上投入十余年的努力和巨大的资金投入，但最

本栏目文章为作者个人观点，不代表本刊立场。



终技术标准却为美国的HDTV所统一就是一个很好的例证。对于所有的日式家电制造业来说，在这样的大环境下寻找自己的出路，转轨自己的经营方针是必须考虑的问题，而技术发展的大趋势实际上也为日本的传统家电制造业指明了方向。基于三网合一或者数字电视双向网络的家用多媒体终端对于日本的传统家电制造业来说，不仅是其最大的机会，也是他的末班车，在这一点上，SONY因为在家用视频游戏机市场上优势已经获得了先机，那么作为家用多媒体终端的补充，个人便携多媒体终端市场的争夺也将会相当激烈，而这个基本上会在便携游戏机、手机、PDA之中产生，而且三者之间也有融合的趋势。PSP的诞生，说明SONY很清楚如何利用自己在游戏领域的优势为自己制造在个人便携多媒体领域的先制权，PSP将是SONY工作方针转轨计划中相当重要的一环。

那么，掌机市场丰厚的利润、传统WALKMAN市场的继承、个人便携多媒体终端的争夺，对于SONY来说都有相当重要的意义，接下来的问题就是要选择一个好的时机了。实际上早在1998年，SONY的便携游戏机计划就已经开始酝酿，到2000年实际上已经完成了一个试作机型，但是2000年也是SONY PS2发售的一年，为了避免出现兄弟相残的局面，据说是SCE的久多良木健社长亲自向SONY本社安藤国威社长强调："目前应该集中精力普及PS2主机，便携游戏机的推出为时尚早。"最后这台掌机还是胎死腹中。而现今，视频游戏市场因为PS、PS2两代家用主机的成功经营而得到巩固；任天堂的GBA掌机市场因为软件缺乏严格的约束，导致垃圾作品和冷饭作品泛滥而并非是那么固若金汤；GBA游戏软件偏低的用户年龄层也使得其惠及的用户层存在较大的缺口，为SONY的切入创造了条件；SONY本身传统的随身听市场受到来自MP3之类多方面的挑战；个人便携多媒体终端市场的激烈竞争即将到来；PS2主机日益饱和的市场带来销售增长率的降低；PS2的成功使得SONY并不需要急于推出后继机种，这样可以籍由后发制人获得后继机种竞争上的优势，但是，这同样带来了两代主机之间青黄不接的真空期；所以选择这个时候推出PSP是相当明智的，不仅可以杜绝硬件销售断层的逐渐疲软趋势所带来的其他硬件商乘虚而入的机会，也很好地制造了自己切入掌机和便携多媒体终端市场的机会。但是，最大的问题在于这一系列计划的成功并非由SONY决定，人算不如天算。最终结果的成功与否，还是要由用户和市场的反应以及事实来说话。

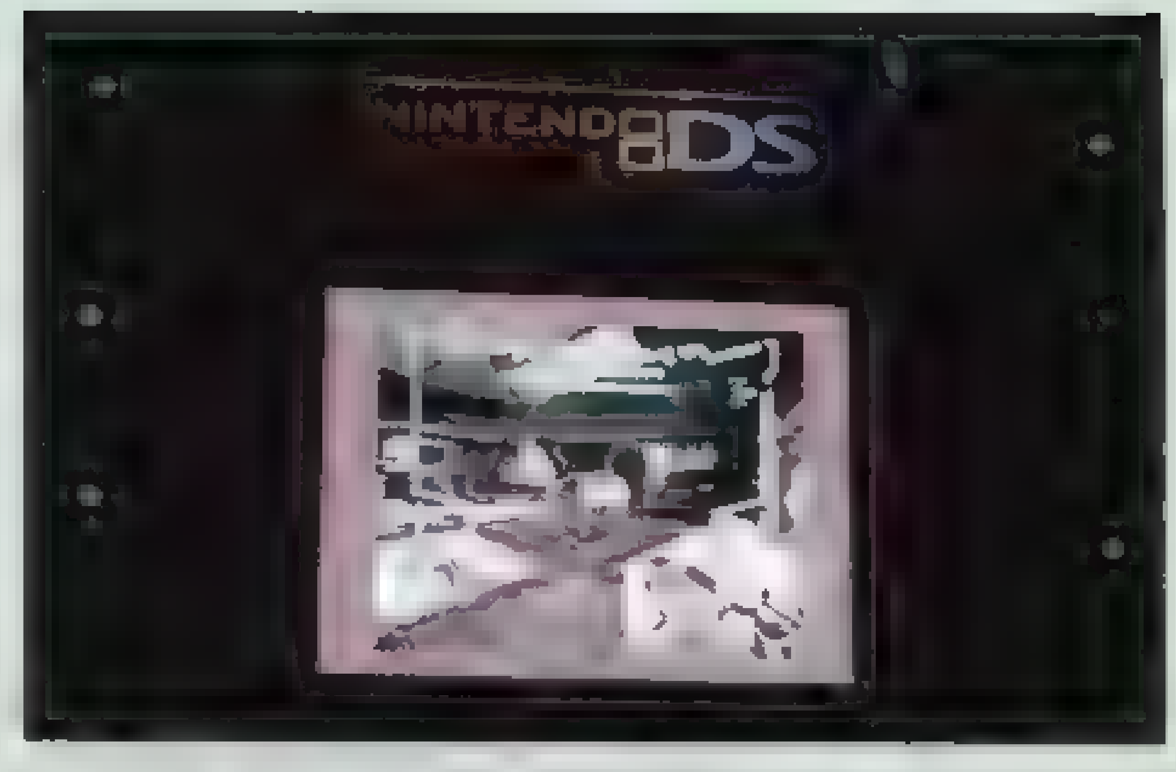
御神之盾

对于以GAME&WATCH起家的任天堂来说，掌机市场拥有非凡的意义，特别是这位昔日的家用视频游戏软硬件的霸主在家用机硬件领域已经完全失去领导权的如今，掌机市场已经成为其硬件领域所坚守的最后一块阵地，在掌机领域的成败将直接影响到任天堂将来的发展方向。其实，任天堂在掌机领域称霸的25年中，表面上波澜不惊的掌机市场一直是暗涌不断，PCE、PCFX、GG、NOMAD、NGP、WS、N Gage……都尝试过在这个利润丰厚的市场上分得一杯羹，但是结果大家都很清楚，无不倒在任天堂强大的软硬件攻势面前。但是这次如果来者不是已经成功地从任天堂手里夺取了家用机市场地领导权的SONY，大多数人并不会认为这是一次足具威胁的挑战。如何制定正确的策略来面对来势汹汹的SONY是摆在任天堂面前一道不得不去思考的难题。

多年来在掌机平台上开发游戏所积累下来的经验和优秀掌机系列游戏的品牌是任天堂最大的财富。掌机平台游戏的开发相对于家用机有很大的特殊性，更加强调的是方便地从游戏中获得乐趣，这与家用机游戏平台上的强调投入度和深度研究的主流游戏风格有很大的区别，掌机游戏的游戏环境一般来说都比较嘈杂，不容易产生代入感和投入度，而且掌机游戏一般都是在一些间隙时间进行，玩家可能会面临随时随地的中断游戏和频繁的开关机这样的游戏方式，在这一点上，多年的掌机游戏制作经验使得任天堂有了很好的积累，怪物级游戏软件《口袋妖怪》的长盛不衰以及"收集、育成、通信、对战"这所谓的掌机四原则的提出，算是对掌机游戏制作经验很好的总结。纵观掌机上的游戏可以发

现，那些销量超群的游戏品牌大多数都掌握在任天堂自己手中，可以说，虽然为掌机制作游戏的商家不少，但是真正能领悟掌机游戏特点的并没有几家，而任天堂在这方面又确实是最优秀的。

如今的任天堂已经收起了N64时代的傲慢，它很清楚单凭第一、二方的软件不足以支撑起自己的硬件，NGC时代的任天堂已经开始放下架子寻求多方面的合作，从NGC和GBA的第三方软件商来看，任天堂的努力是卓有成效的，而第三方对GBA在软件上的极大支持使得兼容GBA的NDS拥有很大的软件惯性，掌机领域白手起家的SONY要冲破这层惯性并非易事。当然，第三方和任天堂的合作主要还是商业交易而并非什么友谊，SONY也可以籍由自己在家用机上的优势来"要求"软件商为其制作游戏，但是问题在于NDS上的游戏开发可能因为兼容GBA以及第三方对于GBA平台的相对熟



悉，使游戏的开发相对便捷，而且便携主机相对低廉的价格和低耐久度、高流行度等原因使得庞大的GBA用户群可以方便地过渡到NDS上，而且SONY的PSP是新平台，熟悉游戏的开发需要时间，这些都是造成NDS容易普及的因素。

从上面的分析我们可以看出，任天堂的优势在于便携游戏软件，面对SONY PSP这样战线拉得很长的对手，集中力量从主要功能游戏上进行击破确实是最好的办法。

那么，NDS在任天堂的战略部署中处于什么样的地位呢？在NGC发售后不久，任天堂就向外宣布过这样的言论："GBA2已经在开发中，与NGC同规格。"按照上一代长寿主机GB的历史以及硬件发展的速度来估算，这样的计划至少要在两年后才能实现。而NDS却在今年年初的1月21号向外界公布了，山内溥也曾经放言："如果NDS失败了，那么任天堂将走向没落。"那么该把NDS看作GBA2还是看作GBA和GBA2之间的过渡呢？

在这个问题上笔者的看法和欧美的大部分分析家都比较相似，应该将NDS看成是GBA和GBA之间的过渡，即"GBA1.5"。掌机市场对于现今的任天堂来说，意义非比寻常，乃是其是非功败的关键，而NDS的硬件提升相当有限，这一点，我们在今年E3上的游戏演示中已经看到了这一点，相对来说NDS更加强调的是新游戏方式和新游戏乐趣的开拓，而这种另辟蹊径的做法虽然对于SONY的万钧之势可谓是巧妙地四两拨千斤。但是我们也不得不清楚，这种做法带有一丝风险性，万一NDS提倡的双屏游戏和触摸输入的游戏方式没有被软件商很好的理解，开发的游戏也没有体现出这两种新游戏方式的好处，那么这对于以软件作为守势的任天堂来说，损失是灾难性的。而NDS在今年年初的发表也相当地突兀，因为当时GBASP才发售了仅仅一年，而且是在SONY来势汹汹的PSP攻势下发表的。在这之前，任天堂向外界宣布的GBA后继机种是与NGC同规格的GBA2。NDS本身除了提倡新游戏方式以外，游戏软件定位与GBA非常相似。所以从上面的分析来看，NDS本身对PSP来说，有很大的牵制意味在内，一方面，在今年E3上与SONY PSP互"别苗头"，发售时间又与PSP都重叠在今年年底，这样的时机选择可以利用自己的软件优势，缓冲SONY PSP的攻势，除保证自己的固有用户不流失到PSP那里之外，也能分散用户对PSP的注意力。虽然以现在的形势来看，PSP用户层的定位还是在GBA的用户缺口即高年龄层上，但是对任天堂来说，最好的办法还是一面巩固一面开拓，另一方面，NDS所强调的开辟新游戏方式的做法对GBA的后继机种也有很大的好处，成功的话，应该会很好地被GBA2所继承，而失败的话，也不过是一次低成本的尝试而已。最后，最

重要的一点是NDS的出现可以化任天堂的被动为主动。一方面以自己强大的软件阵容牵制PSP，而一旦PSP耗费大量的资金在宣传与和第三方软件之间的交涉上而打开缺口的话，适时地透露和宣布GBA2的消息仍然可以将PSP推入被动的守势。而且，这个策略如果成功的话，对现今因为经营方针转轨在PS3，PSP的研发和销售计划上耗费大量的金钱而导致拥有4兆日元外债命悬一线的SONY来说，也是毁灭性的。所谓姜是老的辣，不愧为任天堂，我们可以看出这轻描淡写的化解之中的高明之处。

初次交锋

今年E3是两社在便携游戏领域的第一次正面交锋，从展会得到的信息来看，其实两家都不能令人满意，都给人一种犹抱琵琶半遮面的感觉，美国游戏市场正在变得越来越重要，而E3作为两社向西方媒体展示自己的最好机会，两台年底就要上市的掌机似乎准备得都不是那么充分，让人不禁怀疑是不是会有延期的可能。如果说1月21号才公布没多久的NDS准备不充分是情有可原的话，那去年E3就公布的PSP也没有准备充分就值得怀

疑了。我们上面讨论过，PSP要冲破NDS的防御，发挥自己的硬件优势和从任天堂掌机的用户层缺口入手是比较好的办法，而我们在这次E3上得到的消息也基本是围绕这两个方面，首先是外形设计确实非常的优秀，非常的时尚化，很明显是针对任天堂不擅长的高龄用户层。相对我们看得见摸得着的PSP外形，SONY也宣布了PSP的硬件规格，这也是在情理之中的，而且作为一台掌机来说，系统设计相当的优秀。不过，优秀的机能是需要游戏软件来体现的，而PSP的游戏演示却没那么令人满意。SONY似乎在这次E3上给人的信息就是PSP的播片机能相当的强劲，在所有展示的十几台PSP中，能够和玩家互动的机器只有6台，其余的全部都是播放影片展示。在PSP所有的游戏展示中，只有《永恒传说》是可以操控的，《METAL GEAR ACID》可以控制镜头视角，其余都为自动演示，要知道，自动演示的游戏是可以遮瑕掩瑜的。而且几款自动演示的游戏多为全3D游戏，让人不禁怀疑SONY向外界宣称的PSP 3D机能是否有缩水的可能，而惟一可以完全操控的游戏《永恒传说》却是一款2D游戏，《METAL GEAR ACID》虽然可以操控镜头，但是卡片游戏的进行方式，以及无法对游戏角色进行操控也不能完全证明PSP的3D实力，这些确实非常令人疑惑。而NDS虽然在游戏展示方面做得不错，但是主机的外形设计是未定形，主机的硬件数据也透露得不多，当然侧重于游戏确实是按照任天堂的软件优势来出牌的。而NDS在原先GBA的基础上开发，图形处理技术也不是像PSP一般使用曲面生成之类的新技术，在游戏软件的开发上相对便捷，软件相对完成度较高也是情理之中，而且5月19号还有NDS的任天堂发表会，届时应该有更多的内容，在由展会反馈的信息来看，NDS准备得比PSP要充分得多。

展会的细节，UCG的E3特别新闻里会有十分详细的报道，我们这里就不深入了，只对一些敏感点作一下讨论。

首先是大家都比较关心的新便携掌机的耗电问题，因为大家都知道，电池技术相对发展滞后，而且近期内也没有什么突破的可能，掌机的耗能就成为一个比较重要的问题。而且之前GB的竞争者很多都败在了这一点上，所以，这个问题还是非常重要的。由于两家都没有透露电池技术的细节，这里只能从PSP所提供的硬件数据来分析一下，而NDS的可能要到5月19号的发表会之后才能有所了解。

似乎大家都对PSP的耗能问题比较担心，的确，PSP的机能对掌机来说确实强劲，对电池问题的怀疑也是正常的。耗能主要是集中在以下几个方面：UMD光驱、高频CPU的功耗、大屏幕背光液晶显示屏。按照SONY提供的数据来看，PSP的内存比较大，32MB对于掌机来说，已经相当大了，系统设计上与PS2的小内存、大带宽的设计方式完全相反，为大内存、高带宽式的设计，所使用的32M eDRAM（Embedded DRAM）又是SONY为便携系统特制的，功耗较低，这样的话，在光驱上耗费的功率就会大大降低，因为只要注意一下游戏的设计，应该可以避免光驱的频繁读取，PSP的光驱虽然没有技术细节透露，但推测应该不是和家用机一样是伺服式的，在不读数据的时候应该是不转的。这也是为什么在公布的数据中看DVD影碟的时间反而要远远短于游戏的时间的原因，所以，在光驱上损耗的功率并不大。其次，PSP的CPU是1～333MHZ可变频率，可以在游戏开发的时候适当地控制功耗。剩下的就是背光和大屏幕液晶的功耗了，液晶的功耗相对来说还是比较低的，背光的话，如果参考使用前光的GBASP的电池容量是600mAH，而PSP如果使用1800mAH的话，应该问题也不大。所以，电池问题大可放心，而且，SONY也展示了大容量电池盒，提供的数据中也保证可以使用10小时，这应该能满足一般的使用要求了吧，何况燃料电池技术正在往小型化发展，也许会有技术上的突破。

其次，软件上的优势。我们上面讨论过，任天堂在便携游戏软件上拥有优势。因为便携游戏开发相对特殊，但是我们也不能无视SONY在家用机方面的优势为其带来的好处。正如之前任天堂一直以在GBA上开发掌机游戏为理由“要求”其他软件商支持NGC，这一次却被反过来用在了他自己的身上。PSP在这方面也并不是处于完全的劣势，这一次E3本来据说会有NDS版《无双》的展示，但最后我们并没有看到，只有PSP版的《无双》的消息。在这其中应该有这层“猫腻”在内。不过软件的讨论，对于未发售的游戏主机来说，还是早了点。

再次，价格上面的比较。两社都没有公布细节，不过据任天堂会社于5月17日在京都本社大楼内首次面向日本宣传媒体公开的消息中，有价格将不会高出GBASP很多的说法，日本著名BBS 2CH上猜测大致在15000日元左右，这个价格还是令人满意的，至少可以吸引尚未购入GBASP的用户直接投入到NDS的阵营中，而对已有GBASP的用户来说，低廉的价格也容易接受。但对于PSP来说，价格还是相当敏感的。因为可以看出，PSP使用的技术和硬件的成本相当高。

据日本东北大学的分析家分析，成本价格在40000日元左右，而且SONY近期高达4兆日元的债务也使得其无法在价格上面做出太多的让步，但是如果真的如这个分析或者像2CH上估计的39800日元来看，这个价格对于一台掌机来说，就贵得离谱了，肯定会吓跑一堆人。笔者认为，PSP的技术大多数是属于SONY自主知识产权，大批量生产的话，成本价格可以压低，就看SONY是不是有能力来进行这一场豪赌了。首发价格PSP高于NDS是肯定的，但绝对不会如2CH猜测的39800日元那么离谱。

最后，用户层的定位。两者的价格定位上已经可以拉开很大的差距，PSP又是瞄准任天堂所不擅长的高龄用户层，这在外形设计以及音乐、播片等辅助功能上也可以看出。所以，可能两者在发售之后的一段时间内，不会有很大的矛盾，也许都为了努力拓宽自己的用户面而相安无事一段时间。真正的正面冲突可能会发生在主机发售一年左右的时间之后。

无论如何，掌机界迎来了强有力的竞争者对用户来说是一件值得庆幸的事。因为竞争带来的发展最终受益者将是我们用户。此外，掌机界的霸权之争远远不会如此简单，微软传说中的掌机“XBOY”和游戏化发展倾向的手机就如同两只黄雀伺机而动，它们只会使便携游戏领域的发展更加扑朔迷离。

读编往来

我们编辑部里有一个共同的口号：

努力工作，拼命玩！

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

☆高考在即，预祝广大奋斗在第一线的高三学子马到成功，考上自己心目中理想的学校！

☆E3结束后的第三天，GOUKI和多边形从美国赶了回来。两人此行可谓满载而归，两人回来后睡了一觉，时差倒完后又立刻投入到紧张的工作中。忙虽忙，但大有斩获，这可不是过去坐在办公室里上上网、打打字所能比的。今后每位小编都有走出去的机会，有了这次E3展的经验，我们以后会为大家带来更多出色的报道。

☆目前还有不少读者来信询问可否邮购《潜龙谍影 历史》，其实从上一期开始，在“读编往来”的邮购信息里就已经说明有少量《潜龙谍影 历史》可供邮购了。关于邮购方面的事宜，请大家留心每期“读编往来”里的邮购信息，这样可以省去很多麻烦。

☆开通短信投稿业务后，已经陆陆续续收到了一些稿件。目前稿件多以秘技为主，没想到短短70个字符就已经足以表达出一条秘技了，向读者朋友们精辟的语言功夫致敬。

☆近期书讯：《GAMEHALO DVD》VOL.5已经上市，《掌机王SP》即将上市！敬请关注。

妙语趣话

一个月前的某一天，上语文课时，我正在看新到的《游戏机实用技术》，结果由于太过投入被老师没收了杂志，老师还用杂志敲了敲我的脑袋，以示警告。结果我的一位好友（也爱看《游戏机实用技术》的朋友）在一旁偷笑不已，搞得我很恼火。下课后我问他：“你为什么笑？我的杂志被没收你觉得很好笑吗？”没想到他从抽屉里拿出他那本前天才收到的又大又重的《5周年纪念特辑》说：“我当然要笑了。如果我刚才上课时看书被没收了，还不被老师敲成脑震荡啊？”

吉林的朴智顺读者讲述了一件令人哭笑不得的事情。

有个学生爬墙出校买《游戏机实用技术》，被校长抓到了。校长问他为什么不从校门走？他说：“美特斯邦威——不走寻常路。”校长又问他：“这么高的墙怎么翻过去的啊？”他指了指裤子说：“李宁——一切皆有可能。”校长又问他：“翻墙有什么感觉？”他指了指鞋子说：“特步——飞一般的感觉。”15天后他从正门走出学校买新一期杂志，校长问他：“怎么不翻墙了？”他说：“安踏——我选择，我喜欢。”校长说：“我要记你大过！”他说：“为什么？”校长指了指广告，说：“动感地带——我的地盘我做主！”

-北京的张杨读者根据去年非典时期的经历改编的广告短文。

一年里有365天你们可以工作，一年52个星期，你们已经每星期休息2天，剩下261天工作。你每天有16小时不在工作，去掉170天，剩下91天。每天你花30分钟时间喝咖啡，加起来每年23天，剩下68天。每天午饭时间你花掉1小时，又用掉46天，还有22天。通常你每年请2天病假，这样你的工作时间只有20天。每年有5个节假日休息不上班，你只干15天。每年过年的时候老编还慷慨地给你14天假期，算下来你就工作1天，而这一天在五一节的时候被放掉了，等于你们这些小编一年都没工作。

——听闻众小编五一节比去年多放了一天假，广州的孙步蟾读者算了一笔账。

……我要把GOUKI的手砍下来！

……强烈要求GOUKI写至少十万字的文章描述当时情景！

……告诉GOUKI一周内别洗手，我明天就过来沾沾仙气！

……怀疑这张照片是用PHOTOSHOP修出来的。

……建议下期特别企划改为：《我与小岛——不得不说的故事》。

……代表全中国的MGSer惩罚你！

——听闻GOUKI此去E3，与多名业界大腕见面握手后，读者们反应强烈。

★字数要在350字左右，可以适当提供一两张图片。

★主题要与游戏有关，但不限定于电视游戏或者手掌机，只要是游戏就可以了。

★以自己的真实故事为主，不要扯得太厉害，也不要YY。（尤其是某中文系的YY达人）

★后天下午交到猫太的“CONAN”共享里，里面有个叫“童年”的文件夹，迟交或没交者“格抓勿论”，如果连记都不记得的编辑将会失去猫太每次回家拿特产的机会，并得到猫太的3日“无视”。

——猫太关于本期六一特别企划对众小编下达的“指示”。

尤娜与泰达深情地一闻……

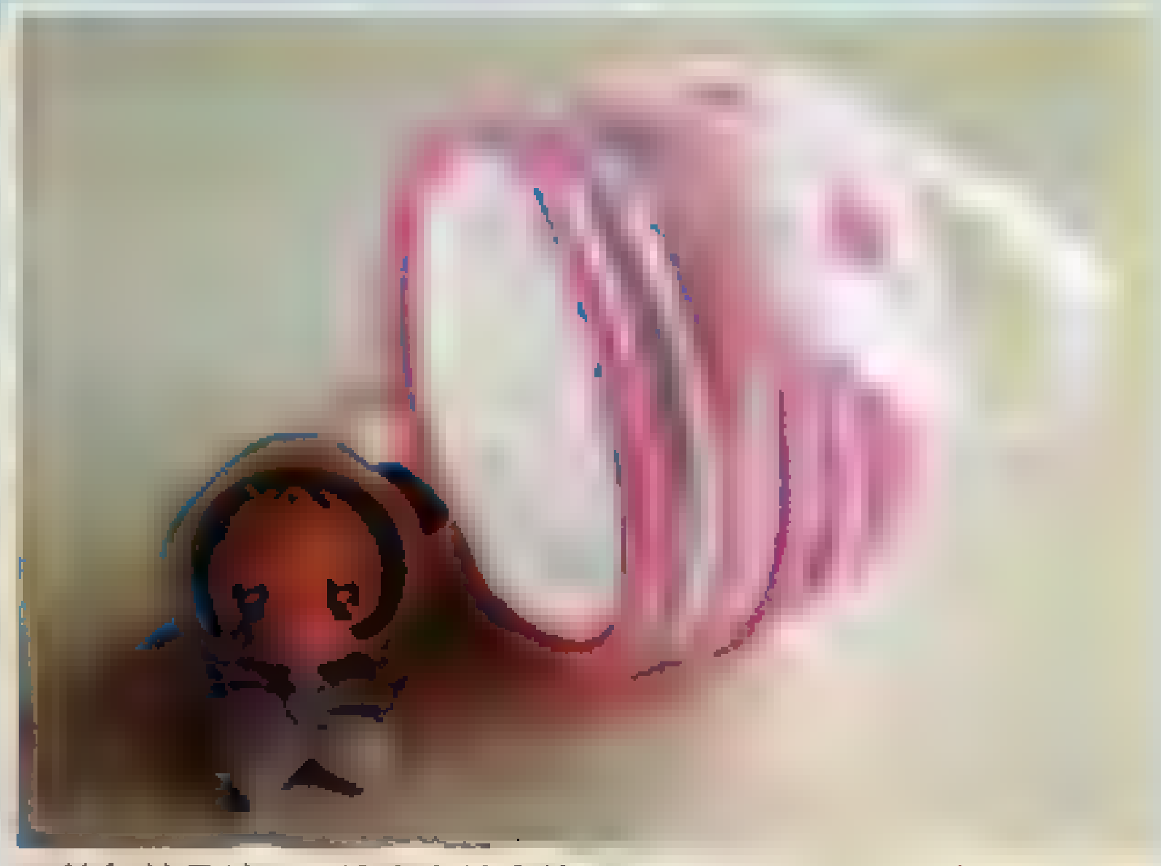
——某编初稿时的笔误。

本期编辑部流行游戏

超级机器人大战MX	5人	猫太、星夜、D·S、沙罗、阿修罗、邪魔天使
WE7 国际版	4人	GOUKI、沙罗、卡伦等
格斗之王97	4人	沙罗、胜负师、多边形、纱迦
幽游白书 魔界最强列传	3人	沙罗、胜负师、多边形

GOUKI一下飞机就义无反顾地投入到《WE7 国际版》的战斗中，其球瘾之大实在是令人“触目惊心”啊！而在GOUKI不在的日子里，沙罗他们基本上没有玩《WE7 国际版》。幸好截稿前夕《超级机器人大战MX》提前推出，这才一举压倒了《WE7 国际版》。不过由于时间关系，只能在下期为大家献上“MX”的攻略了。作为补偿，下期的攻略将包含深度研究。

为了制作《掌机王SP》，沙罗翻出古董——SFC游戏《幽游白书 魔界最强列传》，立刻吸引了一帮人前来围观。没想到胜负师原来对这个游戏很有研究，还指点了几招连续技，实在是令人大呼意外啊！



▲某年某月某日，沙罗在地上拾得粉红小可爱钱包一个，心想一定是哪位美编的。没想到问遍美编均无答案，不得已只好大声询问。结果卡伦应声而出，众皆晕。卡伦正色道：“GF送的，你敢不从？”众无语。

更换了基板之后，《格斗之王 NEO WAVE》再次成为玩家关注的焦点。KOF 不但在亚洲人气绝顶，在欧美中东同样很受欢迎。一些狂热的玩家带着手柄游遍欧洲，走到哪里打到哪里，令人不得不服。这张欧美玩家的KOF COSPLAY 全家福便是最好的写照。《格斗之王 NEO WAVE》街机售价高达919800 日元，还是让我们一起期待家用机版的早日降临吧！

UCG 读者：想问个希望性的问题，就是《PS2专辑》能否再版？当初是否像《5周年纪念特辑》一样规定永不再版？如果怕再版销量，也可在UCG做个小调查的嘛·····本人接触PS2不久，很后悔当初没买到那本刊物，或者如果会出《PS2 专辑》VOL 2的时候，发售部分1+2合集，也是不错的 这一些都可以在UCG上占用一点点空间来做调查，也会增加UCG的收入嘛。一位玩家的一点小建议，纯属建议…

没有明文规定《PS2专辑》绝不再版。没想到时间过了这么久，还有这么多读者记得啊。你的建议不错，如果大家反应强烈的话，推出1+2合集也不是不可能的哦！

SODSODLALA：本期E3报道不好！内容太少！不过可能是时间太短，期盼下一期看到完美的E3报道！另外建议做一个《PS2专辑 RPG版》，本来RPG就很需要攻略，加上最近有好多加强版、重制版的RPG，大家不是为这样的游戏是否重做攻略很烦恼吗？其实玩家也很烦恼，我最近在玩《星海3导演剪辑版》时要看2004年的3月A、3月B、4月A、4月B，2003年的4月A、4月B这6本杂志。一大堆杂志翻来翻去麻烦不说，还很容易翻坏，想去花钱买个省事吧，一看卖的攻略要30元！而且只是流程，很多隐藏要素都没有，只有指望你们能帮帮广大PS2玩家了！

为了让大家第一时间看到E3展的报道，上期我们确实牺牲了很多内容。事实上如果要等GOUKI和多边形回国后带回的那些资料的话，至少要晚上一周时间，权衡利弊之下我们才作出了这样的决定，毕竟时效性也是非常重要的。不知这一期关于E3的内容是否令大家满意呢？关于你的建议，我们已经明白了。^_^

CHANGING：6月A入手。先是大喜：UCG把我的名字登上去了！但马上心中一紧：把我的真名也写上去了。这要是让我的老师和家长看见了，岂不是现行反革命？怪只怪自己当时没说清楚，如果当时写清楚勿用真名就好了。

……来信不写名字可是大忌啊。如果不留名字的话，我们一般会采用信封上的落款，Email则是采用@之前的Email地址。名字我们尽量做到忠于“原著”，该大写就大写，该空格就空格，务求一致。如果不想透露真名的话，请在信中注明。

MIZIKI MONG：各位编辑部大编好，我想问问：在你们当中有没有喜欢玩《大众高尔夫》的？我好喜欢这款游戏，不过在中国实在太少人玩了。比起《WE》，我更喜欢它。我是从3代开始玩的，十分期待PSP版啊！附上本人4代的成绩，不是很厉害，请指教。

惭愧。编辑部中有两位比较喜欢这个游戏，不过都没有什么研究，和你的成绩无从比起。《大众高尔夫》在日本可是最强的SPG游戏，不过在中国确实人气一般。我想关键还是高尔夫球运动在中国并不普及吧。其实玩这个游戏并不需要多懂高尔夫球，真的很简单。

天津 张伯洋：小编们好哦。告诉你们一个秘密：UCG可以让人上瘾或失眠……哈哈，现在我是每天白天玩玩PS2，晚上在家洗完澡一定要看看UCG，不然我真的睡不着觉啊！晚上往床上一躺就没事做了，玩GBA的游戏会使精神过于兴奋而导致失眠，不看UCG会我会失眠……拿起UCG在床上躺下一看，嘿嘿……那叫一个享受！

照说容易让人入睡的书并不是什么好书，不过从你的描述来看你似乎很乐在其中的样子，真是矛盾啊！

湖北 陈建：各位《游戏机实用技术》的GG、JJ们好！在此我要道个道歉，上次我发了一个关于《热血物语》的秘技（赚血汗钱），其实这条秘技是不准确的，这是后期在神秘商店买了一个道具后得到的能力。在此为我的失误感到深深的歉意！最后祝各位GG、JJ工作顺利，带给我们更好的杂志！

由于测试时并未另开新档，所以没能将这条秘技以最准确的形式表述给大家，在此“火热秘技”负责人纱迦向读者们道歉。另外对于陈建朋友这种敢于认错的精神表示敬佩，稿费还是会照发的！^_^

广西 颜树国：个人觉得“游戏情报站”不必放在光盘里，动漫园嘛我觉得早就应该放到里面去，因为毕竟是动漫，没有“动”怎么叫动漫呢？？最近的欧美排行榜觉得和国内的一些热门游戏有些不同，我想也是不同国界所产生的吧，不过我希望它能继续搞下去，以便我们能及时和欧美进行比较。

对于几个新生的栏目，大家都提出了很多宝贵意见，为它们的发展指明了方向。在此借这封来信，向大家表示感谢。

没有游戏机的游戏人：近日在浏览某国内TVGAME论坛时，发现关于UCG小编人气排行评选的贴子（UCG真是深入人心啊）。本人投了泰坦君一票（毕竟他英俊潇洒），有人回帖说：拜托，泰坦已是三十多岁的人啊（泰坦：我有这么老吗）……本人当即再回帖：“刘天王”已是四十多岁的人，依然玉树临风，何况……此贴发出去后，泰坦君的人气果然一路飙升，位居第二（还不感谢），仅次于占绝对优势的某猫。（其余小编：WHY？）

更正一下，泰坦现在说是奔三十都有些勉强，至于三十多岁云云，确实太吓人了一点。突然发现，我居然不是第一名？这一定是幻觉啊幻觉……（笑）

桂林 左华：贵刊100期时，我结束了方便面时代，迎来了SP王朝，风光一时，同学们那叫一个羡慕啊。但一同学借我的机机去玩，被老师缴掉了。“轰隆”一个大雷打到我身上，我麻木、混乱、失明、迷茫、中毒、诅咒、石化且120小时后才能自动缓慢恢复……同学赔了我750，剩下的靠我了。于是乎一篇《光明之魂2》的道具属性转移大法应运而生。但生不逢时，没有登出。转念一想，上次没登出也许是因为我“口水”太多了，以后就简单一些吧……

首先对你的遭遇表示同情。其实秘技是否会被采用，与字数多少无关，有时如果字太少的话，小编反而会加上一些话。关键在于要能够清晰明确地表达出自己的意思，如果配上一些比较幽默的语句就更好了。继续努力吧！

天津 李爱群：我一个朋友为了买机器节衣缩食近半年，最后瘦得不成人样，还美其名曰：这是注重精神食粮的结果。当初我们一起玩的时候都拿他找乐儿，见面第一句话就问：“今天你吃饱了没？”气得他拽着我到街机室里非要和我一决雌雄……

眼下PSP和NDS即将推出，掌机界又要掀起一阵腥风血雨，不知有多少玩友又要节衣缩食了……善哉。

昆明 南野秀君：纱迦さん，好久不见了。我们5月1日去拍了战国无双的COSPLAY，虽然只有三个人：我、灵新儿、项薇西。这次的COSPLAY比以前强了不少，而且所有的道具和饰品都是我们自己亲手做的。最强的当属阿国那顶亲手绘出的伞了，“粉”漂亮哦！还有阿市的发簪……为了做这些饰品，我们找了许多地方才把材料买齐，然后再加工出来，费了很大力气哦……还有衣服，哭，我浓姬的衣料颜色啊。我们跑遍了昆明4个布料市场，都找不到紫色，只好找了个绛紫色，结果拍出来光线一变，就成了红色……请大家无视吧！最暴笑的就是腿上的蛇了，很难固定，一走路就往下掉，一路上的游人都盯着我们看。下次无双持续发动中，不多唠叨了。

在仔细观看了一下腿上的蛇后，拜服。编辑部内的几个“无双FAN”一致认定服装可得满分。另外另外几张照片中人物的表情也和原画非常接近，也可打满分。希望看到玩家们更多精彩的COSPLAY照片！

纪念 SP 君

浙江宁波理工 DUFF

曾记否，那传说中的 SP 袋袋，那黑色的外衣，金色的印记，“掌机王”三个字历历在目。我的 SP 君对我说：“我要娶她。”

那时我无钱，连十六元的币币也无。过了几天，当我持此币购袋时，书已无，袋亦逝。唉！一声哀叹，几多相思，几许闲愁。看着别人双宿双栖，SP 君心灰意冷了，正日里风吹日晒，一天天憔悴下去，几近惨不忍睹。想我如此无用，枉 SP 君赤胆忠心，追随我至今日，可我竟然连这点点幸福也不能给他。我决心遍寻 JS 店，为 SP 君寻找梦中情人。然而，当 SP 君看到那一个个华丽却又臃肿的袋袋之时，竟无一丝感觉，他始终无法忘记那优雅绝伦的身形。我无奈，亦无语。我只能陪着 SP 君一起忍受着相思之苦。

这样过了不知几多岁月，SP 君已不抱希望。我到了大学，我在这里找到了那传说是我生命中的女孩——帆。朱唇、秀发、迷人的眼神把我带到了另一个地方。尽管我幸福着、快乐着，但我并没有忘记 SP 君还生活在水深火热之中。故我常携 SP 君与左右，和帆共度浪漫时光。好美的月光，好美的帆，好凄惨的 SP 君，他依旧孤独着。

一日与女友，共逛一小街，但见商铺林立、南北东西，应有尽有。忽然，一个极其酷似 SP 君梦中情人的闪现眼前，我激动地对 SP 君说：“你终于可以找到你的另一半了。”就当我掏钱之时，帆温柔地握住我业已伸出的手说：“能不能不买啊？”此一声细语犹如晴天霹雳，我愕然不知所措。深吸一口气问：“为什么？”帆红着脸低着头说：“不要就是不要嘛！”我欲哭，SP 君早已无泪。不觉心中灵光一闪，自问：女友并非蛮横无礼之人，且早以知晓我为 SP 君千心万苦地寻此袋袋，难道……不及细思，我便脱口而出：“你不会是在帮我做袋袋吧？”

帆的脸更红，头更低了，点了点头，此时此地我方知人生的大喜大悲竟能转瞬如斯，不禁慨然。我和 SP 君那个高兴啊，几欲相拥而泣。帆又柔肠百转地对我说：“能不能把 SP 君借我，我不知他的尺寸，不好做……”我二话没说就把 SP 君拱手奉上。SP 君和那盘女生版的《牧场物语》就这样到了帆的手里。却见帆抚摸着 SP 君，微笑着……

一日、两日、一星期、两月有余，帆依旧伴我左右，SP 君依旧伴帆左右。我悔啊！悔不该……我爱我的帆，我亦爱我的 SP 君。念天地之悠悠，独怆然而泪下，知我者谓我心忧，不知我者谓我何求。每当夜深人静之时，我跪在床上祷告：UCG 啊，请你保佑我的 SP 君早日归来吧！

广东 陈琦：当 UCG 的《生化危机全书》震撼公布时，我那身为生化饭斯的同桌感动得不知所言。于是他每天都往书店跑，每天两次，风雨无阻。每天将近 12 公里的路程，但他说：“值得！”可怜他跑了好久，作了许多次的无用功，浪费了 N 焦耳的内能，却一无所获。终于在第 N+1 次后，他彻底绝望了。但他还留意着每一期的邮购信息，但一直就是没有《生化全书》，直至这次第 101 期杂志的邮购信息公布后，他长叹了一声……谁让我们是小城市呢，虽然 UCG 和掌机王期期有，但是也是属于先来后到那一类。《游戏·人》也只见过两辑，《Gamehalo DVD》连影子也见不到。我希望像《生化危机全书》这样有纪念意义的东西在推出前两到三个星期时能在 UCG 上公布一下，好让我们这些想直接买却买不到的读者可以邮购啊。

只要留意每期“读编往来”里的邮购信息和封底广告，UCG 所出的任何周边都不会逃过你的法眼。从《PS2 专辑》到最新的《潜龙谍影 历史》，UCG 推出的周边产品总是供不应求，因此没有太多可供邮购的存货。至今还有读者来信要求邮购《PS2 专辑》，在此我们只能说抱歉了。以后遇到 UCG 出的周边，请大家眼明手快，先下手为强。

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 52～54 期、总第 56～59 期、总第 61～62 期、总第 66 期、总第 69 期，定价 8.8 元；总第 72 期、总第 76 期、总第 77～92 期、总第 94～95 期、总第 98～105 期，定价 9.8 元；总第 73&74 期，定价 19.6 元；《游戏机实用技术增刊》(2002 年)，定价 17.6 元；《游戏·人》第一辑，定价 16 元；《游戏·人》第三辑、《游戏·人》第四辑、《游戏·人》第六辑、《游戏·人》第七辑，定价 12 元；《掌机王》第四辑、《掌机王》第五辑、《掌机王》第六辑、《掌机王》第七辑、《掌机王》第八辑、《掌机王》第九辑，定价 16 元；《Gamehalo DVD》Vol.1、3、4、5，定价 9.8 元；《潜龙谍影 历史》，定价 22 元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编 730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发 Email 至 ad@ucg.com.cn。

短信选登

广西 139XXXXX452：Q 版纱迦的造型好可爱噢，就像把一个锅套在了头上，好想要啊！

上海 136XXXXX704：根据 SP 的经验可以看出，任天堂 NDS 时尚造型版应该已经设计好了。它要等现版 NDS 普及全球后再推出时尚版，开始新一轮的捞钱。

重庆 刘兴 136XXXXX566：眼睛与耳朵共生，图片与铃声共存。(强烈要求下期开通铃声下载业务，让我们的耳朵别再 YY 双眼。)

天津 138XXXXX739：昨天我正在玩最新的《星之卡比》，突然我的女友从背后冒出曰：“这游戏的主角是棉花糖耶！好可爱呀！”我无语。

浙江 136XXXXX337：我觉得现在的游戏整体水平处于下游。中上游水平的游戏就如黄河中上游的水一样，断流了。原因是游戏有季节性。

辽宁 张晓磊 136XXXXX576：NDS 像“文曲星”？这回下课玩不怕被发现了，高！

北京 136XXXXX259：天，我不想活了……我女友居然把我最爱的卡比随意贴当杯垫用了……

江苏 138XXXXX599：看到编辑在 E3 上的照片，我惊讶多边形和 GOUKI 是如此的平常，这更坚定了我做一名游戏编辑的信念，我的未来不是梦！

下期是《游戏机实用技术》2004 年 7 月 B 总第 107 期

超级机器人大战 MX（PS2）

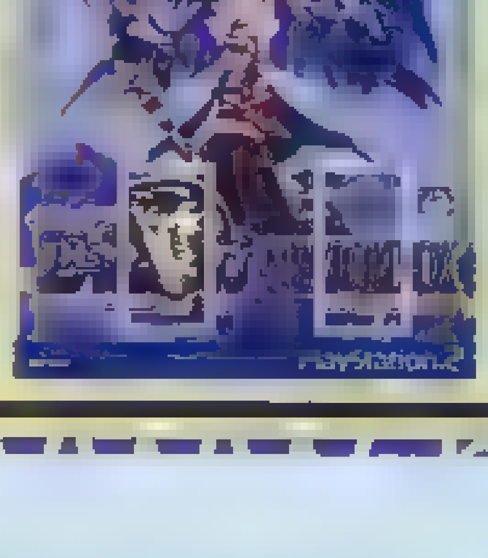
5 月的最强作品莫过于本作！本篇攻略将由两位少壮派机战达人阿修罗+沙罗，外加永远的“机战之鬼”D·S 联手打造。虽然未能于第一时间献上攻略，但隐藏要素尽在其中。

索尼克 ADVANCE3（GBA）

SEGA 的吉祥物——音速小子索尼克再度回归 GBA，GBA 上的最速冒险传说因此再开！喜欢 SONIC 的朋友不要错过下期杂志。

伊莉丝的工作室 永恒玛娜（PS2）

“《工作室》系列”史上最强的一作登场！虽然名气不如“机战”，但游戏性十足。本系列在众小编心目中向来口碑不错，某编更是有全系列收藏的辉煌经历。本攻略将由猫太完成。



马里奥对大金刚（GBA）

任天堂两大明星联手出击，当然不同凡响！49 + 43 + 12 = 104 关要点解析。

心跳回忆 10 周年纪念

曾令无数玩家神魂颠倒的“《心跳回忆》系列”即将迎来十周年华诞。KONAMI 近日宣布《心跳回忆4》将于半年后公布，而日本也发行了《心跳回忆》10周年纪念邮票。下期，编辑部里的头号《心跳回忆》FAN——卡伦将会为大家带来一篇“《心跳回忆》系列”十周年纪念文章。

Gamehalo

继续奉献精彩影像！

别魔天使

◆现在购买电影DVD似乎成了一个定期的工作，只要有时间就会去淘碟。不过这样导致的直接后果就是每个月的开支都有透支的现象。(^_^b)

◆放飞自己，真的需要太大的勇气。对于迈出去的第一步，总有那么一点不安。说什么不必考虑后果，但当即将迈出时总有一丝忧郁。飞，需要理由吗？朋友反问我，我不知道该如何回答。飞，需要理由吗……

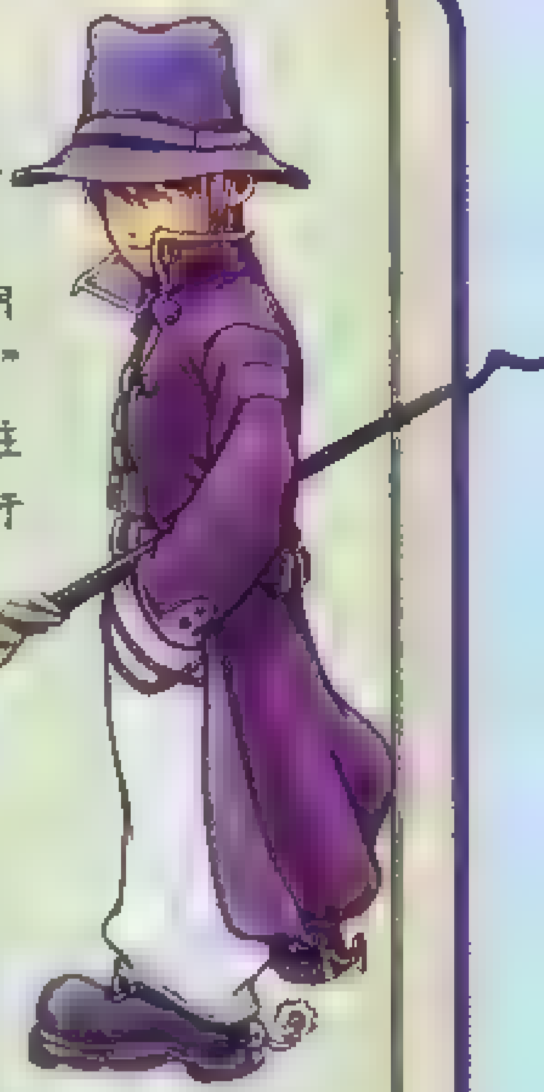
◆录制几首自己唱的歌送给远在异国他乡的朋友，虽然唱得不好，但他们只要能听到朋友的声音就足够了。

◆人为什么要睡觉呢？如果不，那有多好，可以干好多事情。唉，就不要在这里白日做梦了……（—_—b）

◆近期流行语：そんなに死にたいのかい？（你那么想死么？）

▲陈道明《冬至》

泰坦



◆致6岁以下的读者：乖，把书放回原处。

◆致6—19岁的读者：估计大家拿到下期杂志时“普通高等学校招生全国统一考试”已经结束了，现在距离这次盛大、肃穆、庄严和光荣的考试应该没几天了吧。未来属于强者，人生不能游戏，另外，高三的弟弟妹妹们，你们辛苦了！（做拱手状）

◆致20—25岁的读者：月薪？呵呵，就那么回事啦。女孩子嘛，实在受不了寂寞就去找吧。去吧去吧……

◆致26—30岁的读者：恋爱吧，老大不小了。另外租两室一厅的房子比一室一厅要好一些，吵架的时候可以搬到外屋住，不至于出去找旅馆。什么？租不起？那还不抓紧挣钱去，还看什么……

◆致30岁以上的读者：人到中年是啥滋味呢？结婚？日子过得好不好？成功吗？快乐吗？生活压力大吗？

◆致从前的同行朋友：Public Static Void Living(){do{System.Life.MansLife.NeverGetMarried();}while(YourMoney == null)}

阿修罗

▲地图兵器啊……

最近看了很多“咸蛋超人”的剧场版，果然很过瘾啊！好想也有一个超人那样的变身装置啊！（不过咸蛋眼睛就免了……）

查了很多超级机器人的资料，见识又长了不少！读书、看文章真是好事啊！

《机战》、《机战》！其实《机战》的剧情是很强的，尤其是“《α》系列”……

《MX》不负众望啊！多聚朵！线人朵！D兵器小队！翼神大大……

本来想从真实系开始的，因为有龙骑小队。不过最后还是选择超级系，因为是“超级机器人大战”嘛！

多边形

▲洛杉矶的唐人街，这是当地惟一能看到中文的地方。

○从E3回来之后，为了能将第一手的资料和情报奉献给我们可爱的读者，我和GOUKI几乎没怎么休息，如果你想知道我们俩在洛杉矶的各种异闻趣事，除了关注本期杂志的相关内容之外，也不要错过精彩的《Gamehalo DVD》Vol.5，而我也还将继续在以后的杂志中向大家介绍我们在美国的生活。

△“史克威尔和艾尼克斯，我一手一个掐巴死俩，刨坑儿埋了！”——泰坦在得知《最终幻想XII》延期之后恶狠狠地说道。在他看来，延期的主要原因就是两家在合并之后，史克威尔不可避免地染上了艾尼克斯的“习惯性延期综合症”。

□每一段人生的回忆其实就是对人生的一种感悟。人生的成长，其实就是将原本美好的东西一一敲碎，让它变得残酷与现实。于是我也开始（只能）相信所有人，怀疑一切事。

×There is something in the world called 'coincidence'. It's a such wonderful thing. It makes your life becomes a box of chocolates. BUT, If you think it is what should be happened in you life. You are absolutely wrong!

D·S

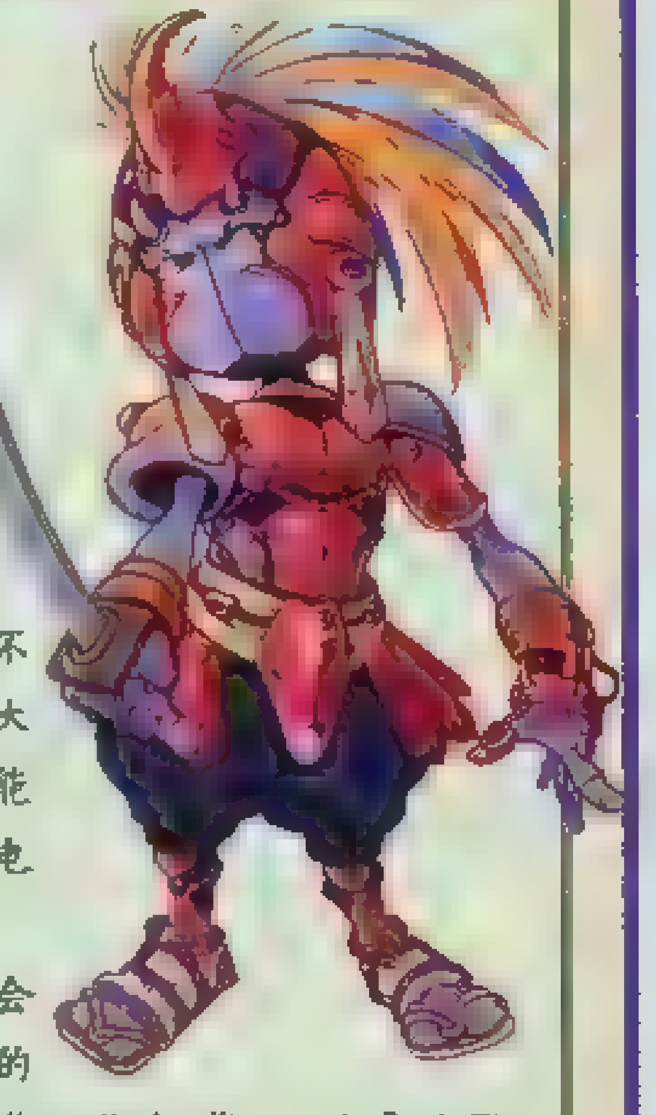
◆截稿前《超级机器人大战MX》入手，画面的解像度虽然没有什么提升，但马赛克数量明显减少，可见延期对玩家来说还是有好处的。初期最大的不满就是难度太低了，一点也找不到《IMPACT》当年紧张刺激的风采了！

◆这半个月偶尔休息的时候也只是选择呆在家里，虽然感觉浑身无力，但也总找不到出门的理由。说得严重一些，是人变懒了，还是失去了一种奋进的勇气了呢？

◆周末自己动手做饭，发觉手艺退步了好多，搞得像我这样对饮食没有什么追求的人都有点愤怒的感觉了。看来除了工作，最近的生活状态真是一团糟啊！（某猫：你的厨艺什么时候高过了……）

◆我的二叔要举家移民到加拿大了，这里祝福他们在那里生活美满幸福！

SOUL



■什么？《末日浩劫》(The Day After Tomorrow) 国内要和好莱坞同步上映？而且就在本月28日？Oh,My God!惊喜，真是惊喜，这可是国内继《黑客3》之后第二部能够和全球同步上映的电影啊！另据说《蜘蛛侠II》国内是8月5日上映。

■《掌机王SP》即将上市，赠品的样品入手。立刻对其中一项PSP实际大小的塑料板（LIKY：那不是塑料，是PP材料）着迷。虽然只是一块塑料片，但仍然爱不释手，上班时不时拿出来“试玩”一番，一会和GBA比较大小，一会和自己的PDA比比屏幕大小，一会又试着看能不能塞进自己的口袋中，然后就握着“PSP”空想在这上面看电影、玩游戏的感觉……

▲加长版！加长版！什么时候才有官方消息啊。

■传闻将会有一套9碟版的《黑客帝国》套装，其中《Matrix》3张、《Reloaded》3张、《Revolution》2张、《Animatrix》1张，而且单是《黑客帝国2》就会增加1小时的全新剧情……虽然还只是传言，但也宁可信其有。

星夜

☆《超级机器人大战MX》到货！当天晚上通宵打了十几话，顺便看某一强帖，倒是毫无困意……目前感觉游戏难度低了点，不过战斗画面改进不小，系统方面也有不少变动，现正顺调进行中。

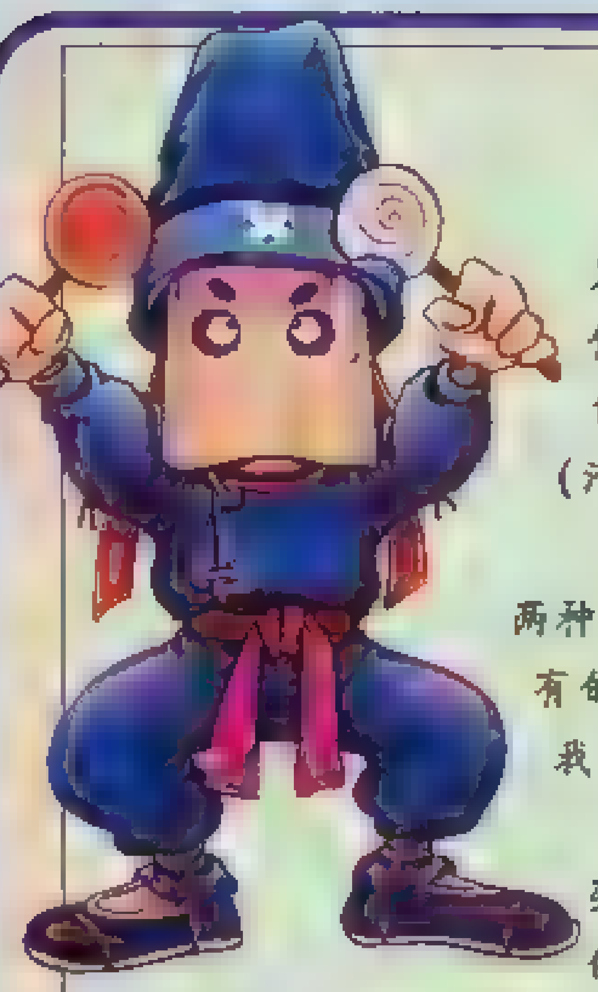
☆SONY的2.4×D9刻录机在日本上市后不久，蓝光刻录机也已经浮上了水面……近来更新换代的速度明显加快了呀！

☆最近与家里联系少了，反省、反省！

☆测试了N个看图软件，最后发现还是自己原来用的最适合，汗！

☆等待《火焰之纹章 苍炎之轨迹》的新消息，官方网站已经一个多月没有更新了……

胜负师



▲本期桌面由ACE飞行员赠送。

★一个朋友曾告诉我染发会上瘾，以前还不信，现在信了。下次我会弄个什么颜色呢？可能是黑色吧。（汗！）

★多边形曾将众小编分为两种人，一种是一发工资就把所有的钱还掉的，一种是一发工资就把所有钱借出去的。而我……属于后者。

★有人曾这样对我说："相机一向是男人身分的象征。一架精致的相机最能展现男人的魅力。帅气的男人有异于世人的气势，最适于拥有相机。短短的挂绳下边系着方的相机，按一下开关，镜头"啪"的一声弹出来，手掌一合，镜盖合拢，一切归于寂寞。拥有自己的一款数码相机，终于可以炫耀，而且是一生。"我只能庆幸，这些话是我在买了富士F700以后才听到的。

★"我从春天走来，你在秋天说要分开。说好不为你忧伤，但心情怎会无恙。为何总是这样，在我心中深藏着你。想要问你想不想，陪我到地老天荒。

卡伦

★前几天在网上闲逛时无意中发现一个帖子，这才发现有些人已经厚颜无耻到一定境界了呀。嗯，看来本年度网络上最大的强者在上半年未过的情况下便有了定论了……

●有时候人常会为一时的冲动而做出某些事情，但却没想到自己的举动会为别人带来多大的伤害。当事后发现的时候却已经追悔莫及。三思而后行……果然是永恒的真理……

■由于前一阵忙于写稿而忘记了老妈的生日，直到过了两天后才想起来。对不起了，老妈……

◆本期的寄语似乎每句都是以省略号结束的，那么，就让我们以省略号来华丽地谢幕吧………………

LIKY

▲这是什么植物大家知道吗？毛茸茸的倒着长。

◆《掌机王SP》即将于6月10日上市，除了精彩的内容，还有VCD+赠品+抽奖超值大放送，希望能给大家特别的感觉。

◆本来想设计一个PSP的实物纸模型作为赠品送给大家，但在具体实施过程中却发现一个难题，PSP背面的那段弧形实在不好做，如果直接将背面设计成平面，那PSP的厚度就成问题，因为不知道该将厚度设计成多少，PSP的标准厚度是2.4厘米，但这是它的最大厚度，如果以这个厚度来设计纸模型，那做出来肯定是一个厚厚的大家伙了，所以……计划暂时搁置。当然，如果大家有好的设计方案不妨给我们来信提出，欢迎。

◆最近身体有点不适，得找时间去医院检查检查了。

GOUKI

●E3展归来，背回了十几公斤的文字资料。回国的第二天早上起床时才发现自己的腰扭伤了……最近一直都挺着背在办公室里走来走去。还好是夏天，不用穿要系鞋带的鞋。

●回来后才发现自己已然错过了百事5人制足球赛的报名时间，实在是太令人遗憾了。自己在高中时在篮球场上4 VS. 4可是非常有心得的。不过转念一想腰都不能弯了，还踢个什么球啊，活该我错过这个比赛。

●摩纳哥连吞3弹！看来德尚的"王气"没能延续到决赛。和老爸打的赌又输了，唉，姜还是老的辣啊。

●打算做完这期杂志之后去看《THE DAY AFTER TOMORROW》。看过预告片之后觉得这一定是一部好片。电影的海报也是非常有震撼力。

●《铁拳5》、《VR战士4FT》、《SF3.3》……不管怎么样今夏都会是一个非常火热的格斗之夏！

●欧洲杯！欧洲杯！欧洲杯！欧洲杯！欧洲杯！

纱迦

▲因为《光明之泪》，也开始关注TONY。

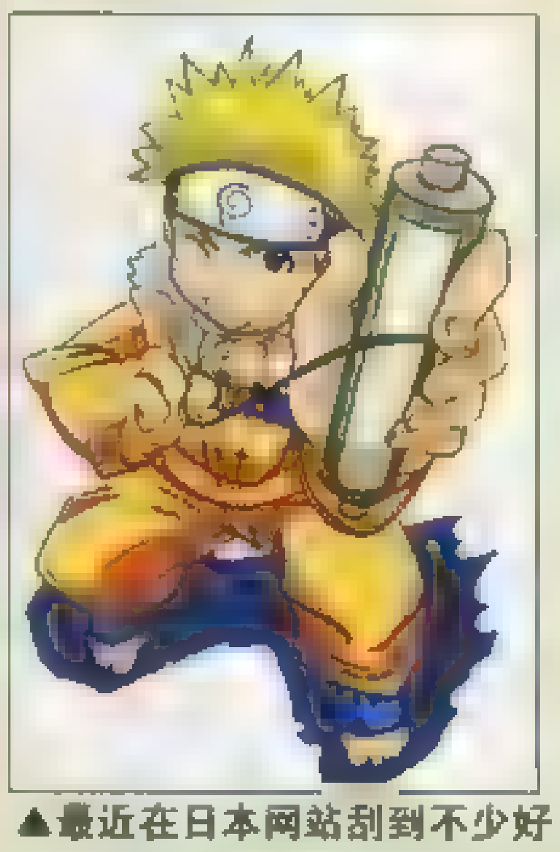
☆前一期的截稿时间再次创下记录：次日"凌晨"11点。熬夜自然很累，不过我并不讨厌这种感觉。特别是在编辑部里迎接早上的第一缕阳光时，令我想起了我最喜欢的童话《海的女儿》，那种感觉真的很奇妙。

☆重温了一遍《恶魔城X 月下夜想曲》，发现和GBA上的三作比起来，还是本作更为经典一些。想起了紫枫当年的经典口误：《恶魔城X 腋下夜想曲》……

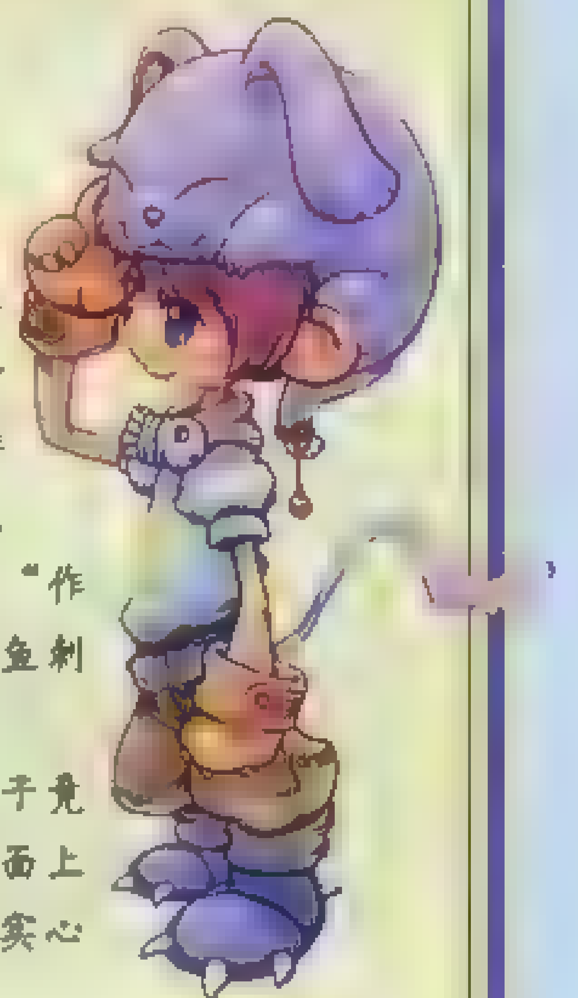
☆买了两本画集，众编看到封面超萝莉化的《寻找满月画集》无不惊呼：你什么时候和卡伦一样了……这也算是对《寻找满月》连载结束的纪念吧！

☆一些读者来信向我索要友坂理惠COSPLAY暴丽的图片，在此要澄清一下：并没有什么友坂理惠COSPLAY暴丽的图片，我下到的东西只是一个友坂理惠主持的COSPLAY节目。由于画质恶劣，估计是没有在Gamehalo中出现的机会了……

猫太



▲最近在日本网站刮到不少好图，先给大家献上一张！



◎集合了众编辑的力量和童年回忆，特别企划《六一节特辑——当年我们玩什么》终于制作完成。童年味，每个人都有一大堆要说的话，所以趁着六一节，在这里把童年和游戏结合了一下，做了个小小的特辑，希望读者们喜欢。（某修罗因缺交"作业"被罚请了一顿日本料理，三文鱼刺身预定，嘻嘻！）

◎最近编辑部里有几个恶搞分子竟然故意把我的名字喊成"犬太"，表面上我会采用"不理会态度"对待，其实心里在想：再这样叫就给你一爪子。(=+_+=)

◎《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》终于出现啦！《超级萝卜头大战MX》先放一边，"《工作室》系列"最高！下期不要错过猫猫的详细攻略哦！

◎猫属性预言——吉。即将高考咯！高三的读者可要把握这个最后的机会了，这是直接影响自己命运的关键，考前复习就等于玩RPG在打BOSS之前要练级一样。最后祝大家考试顺利。

◎自从某修罗看了《奥特曼》之后老是叫我"猫太星人"，可恶！ねこビーム！（猫光线！）ロケットつま！（火箭爪！）

◎最近食堂里开了一家小炒店，只要花几块钱就可以任抓桌面上的菜给师傅炒，而且还有鱼块呢！所以最近中午一下班就拉着纱迦和胜负师去，太爽了！

◎有一天回到寝室发现厨房里飘来阵阵香味，偷偷打开门，发现原来是吴编哥哥在做饭，原来寝室里有这样的高人啊！下次要一定要向他讨教厨艺心得。

烈罗

终于在截稿的前一天玩到了《机战MX》，希望能够尽快玩穿吧……其他就不作什么评价了。

突闻前几天成都举行了一个小规模的《灵魂能力II》，不禁羡慕无限……不知道自己今年内还有没有时间和机会再与人对战《灵魂能力II》了。时间的摧残是最最可怕的啊……说不定下次再玩时，自己就什么都不会了。

抽空去观摩了深圳赛区的《WE》比赛，最后获得冠军的选手，将会前往北京一决胜负。但事先并没有想到，获得冠军的那位选手，竟然就是上次那位点球决胜令"卡卡"没能出线的人。（具体内容请参考前几期杂志卡伦的小编寄语）意外啊意外……不过没有机会参加比赛，更令人遗憾……

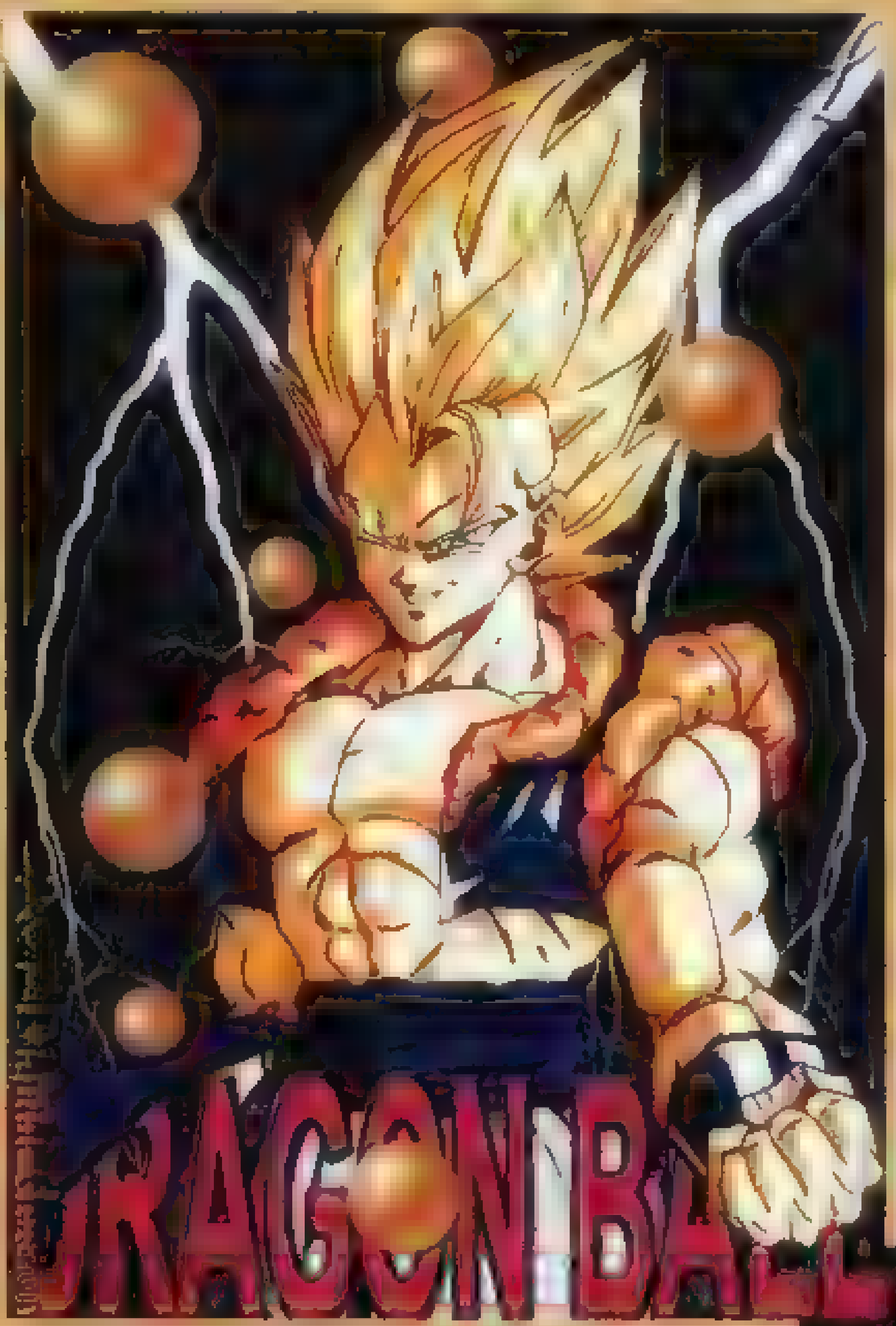
主持人：阿修罗

游风艺苑 GALLERY OF G STYLE

投稿须知 形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn。稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

阿修罗的地狱传言

阿修罗开始玩《MX》了，平时练手的机会更少了。（其实之前也都一直在玩其他《机战》的，不过新作的地位还是要高一点的嘛！）上一期因为最后忙着制作E3的前线，最后搞得头有点大，居然弄错了两位作者的姓名。其中一个是制作“伪封面”的郑直——不是“刘直”，另外一个是画Lob的田晖——不是“田晖”。好了，汇报完毕，去“热血”了！



▲这应该是孙悟空和贝吉塔用合体术合体而成的悟吉塔吧！不过这两个家伙有可能用合体术吗？（对贝吉塔来说，耳环合体已经是极限了吧？）

不详・Lewes Lam

▼构图简单了一些，左手的动作有些奇怪……阿修罗在《PSO》中最喜欢的造型就是中等身材黑皮银色长发独眼新人类女猎人！（好长）

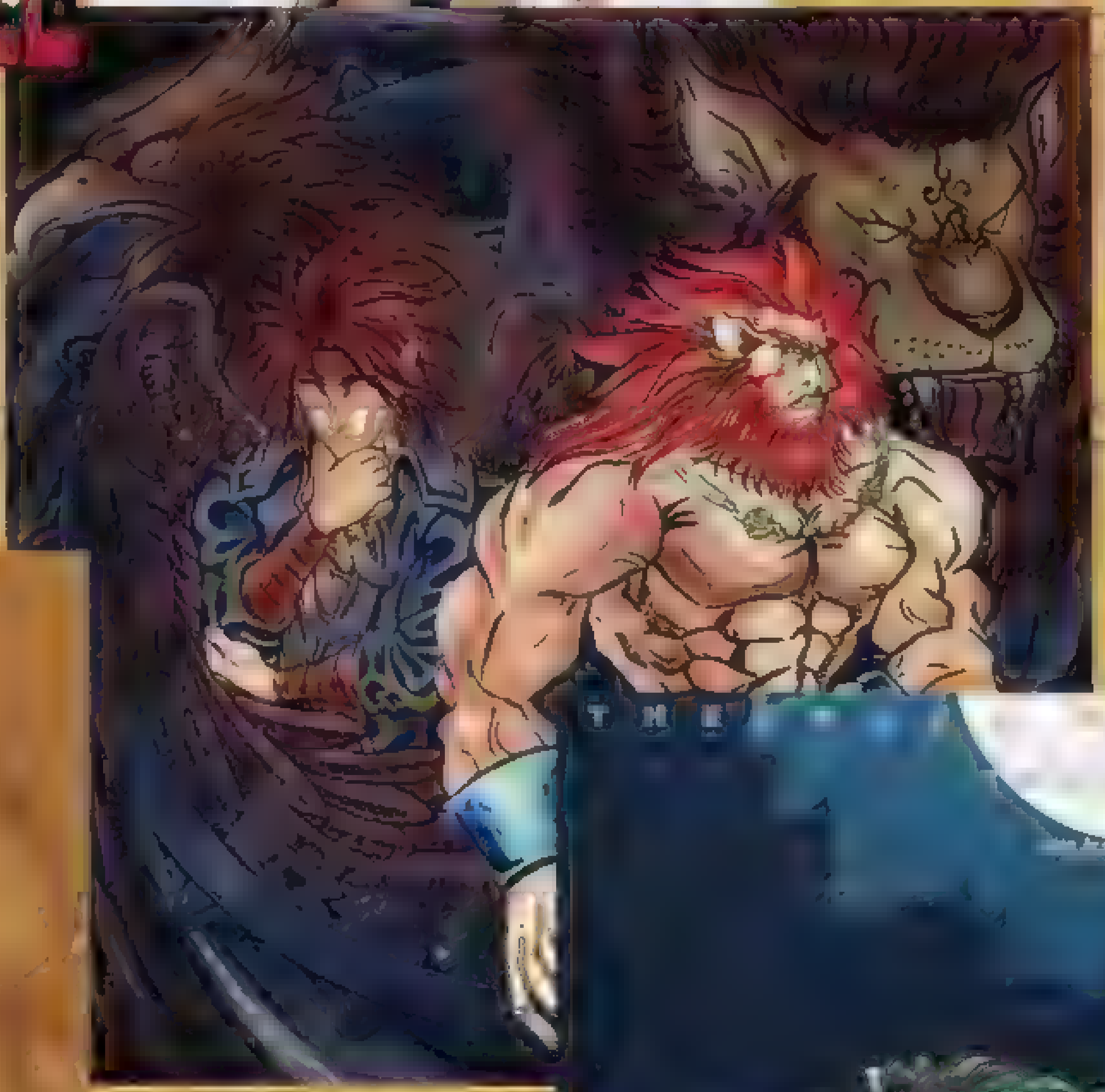
天津・天上天下

▶bird--z的《心跳回忆》系列作品！泳装哦！不过手部和脚部的动作好像有点问题哦！

△重庆・bird--z

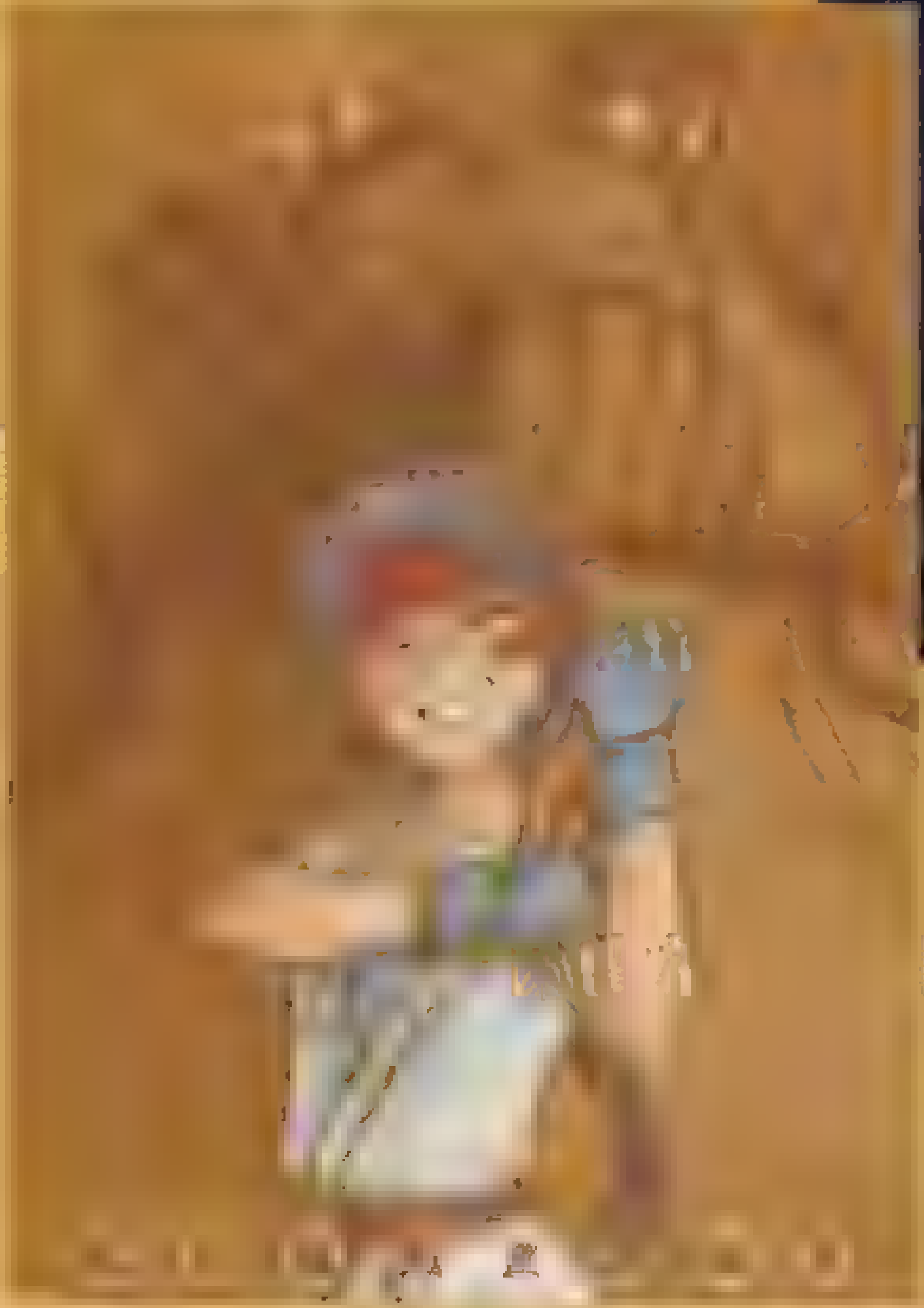
▲眼神很坚毅的Ryu啊！传说中的《SF3.3》就要在PS2上登场了。担任《SF3》第一第二版人设的西村绢画风就和KAZJYA兄的这幅图很像啊！

南京・KAZUYA



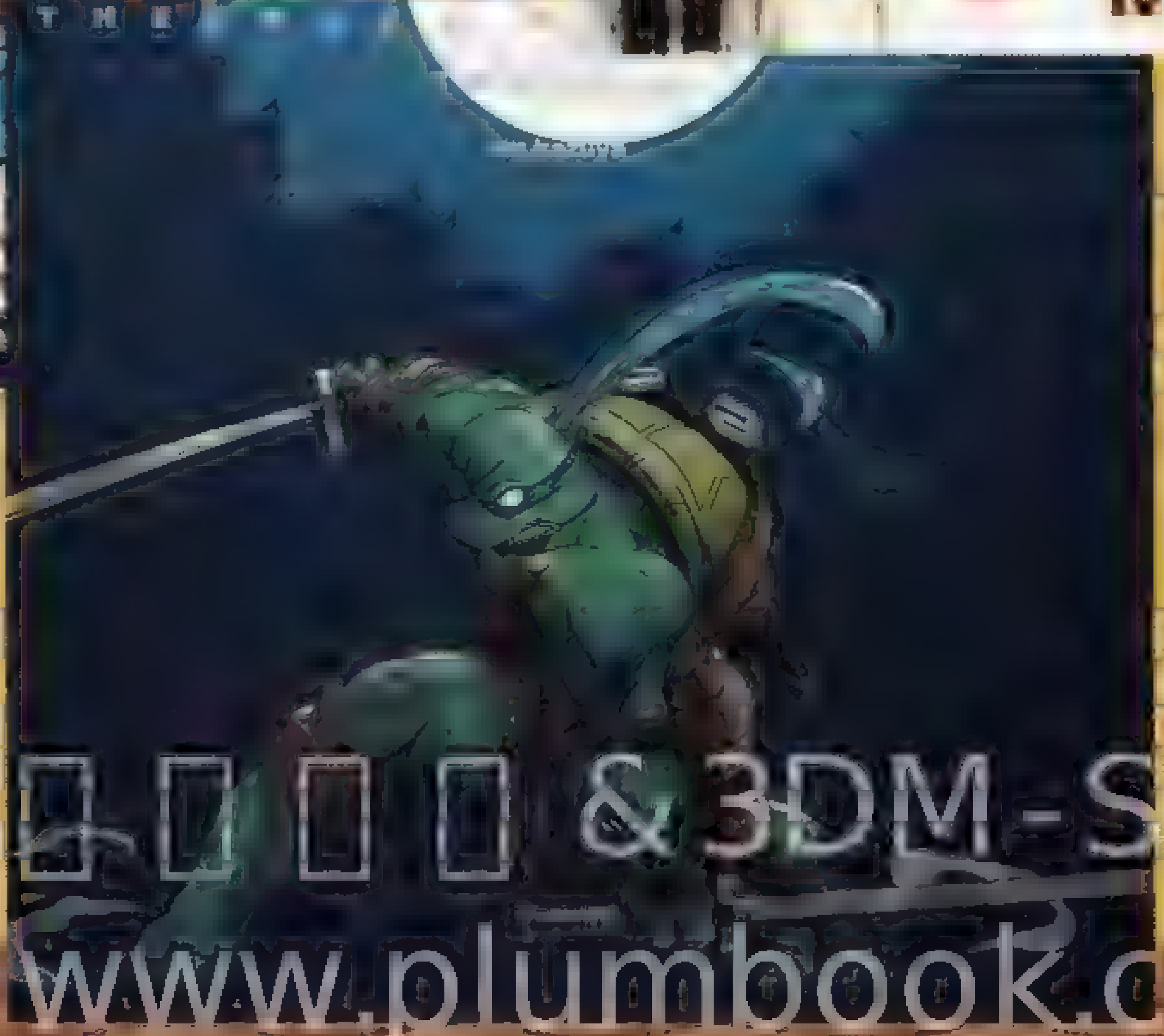
抚顺・SHANAM&8000

▶这个……[illegible]能再流畅一点吗？大叔也有柔和的一面的……（被某人威胁着说）



◀Ryo和Takuma想对Yuri做什么啊？《机战》又出了，作者是不是考虑再画点什么啊？

◁北京・[illegible]



▶《忍者神龟》啊，当年TV版[illegible]格比较阴暗，很适合KAZUYA啊。（从[illegible]飞来一柄[illegible]刀……）

南京・KAZUYA

&3DM-S
www.plumbook.cn

文：纱迦

NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS

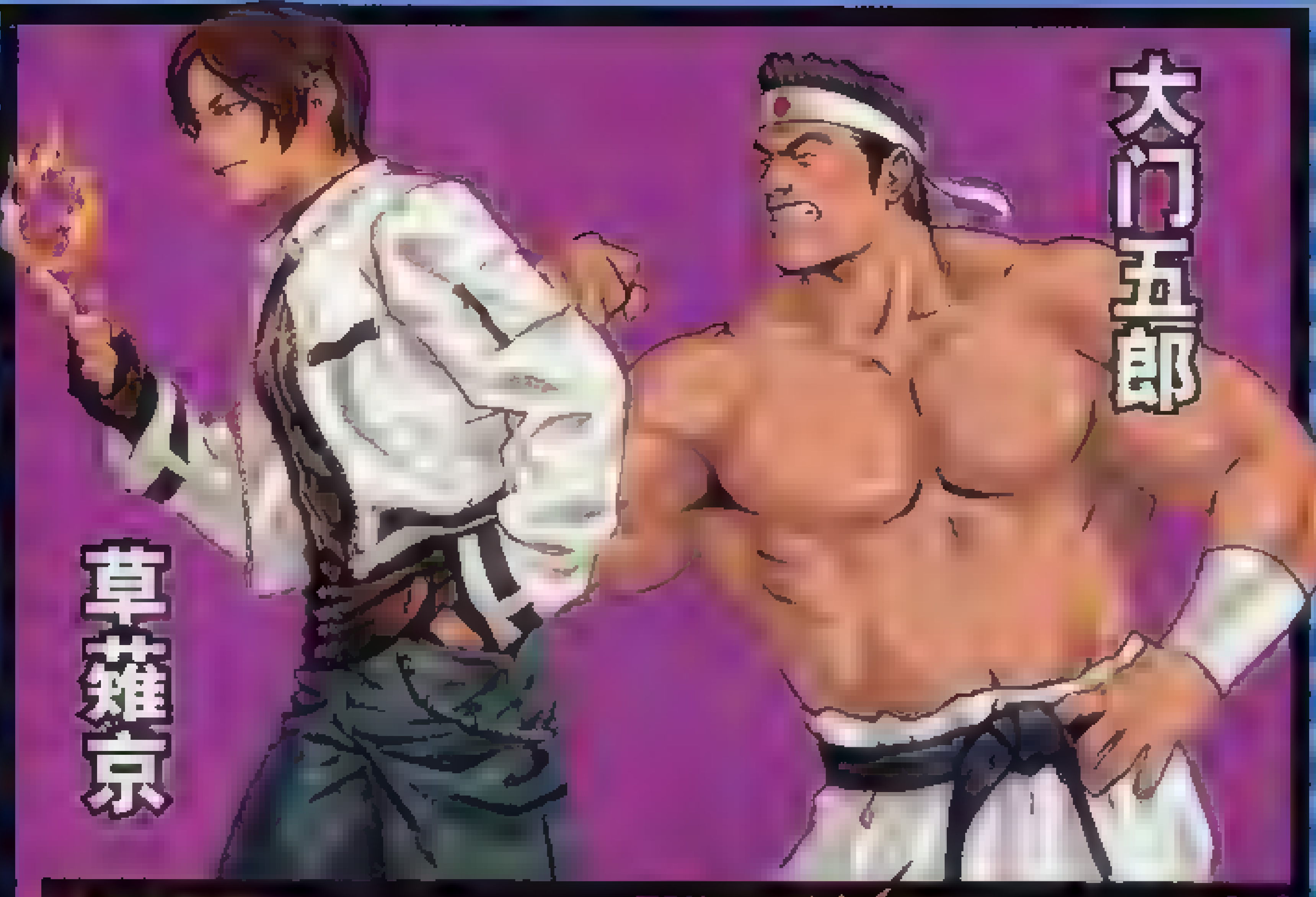
UCG 推荐 Our Choice

格斗之王 NEO WAVE　SNK Playmore　FTG

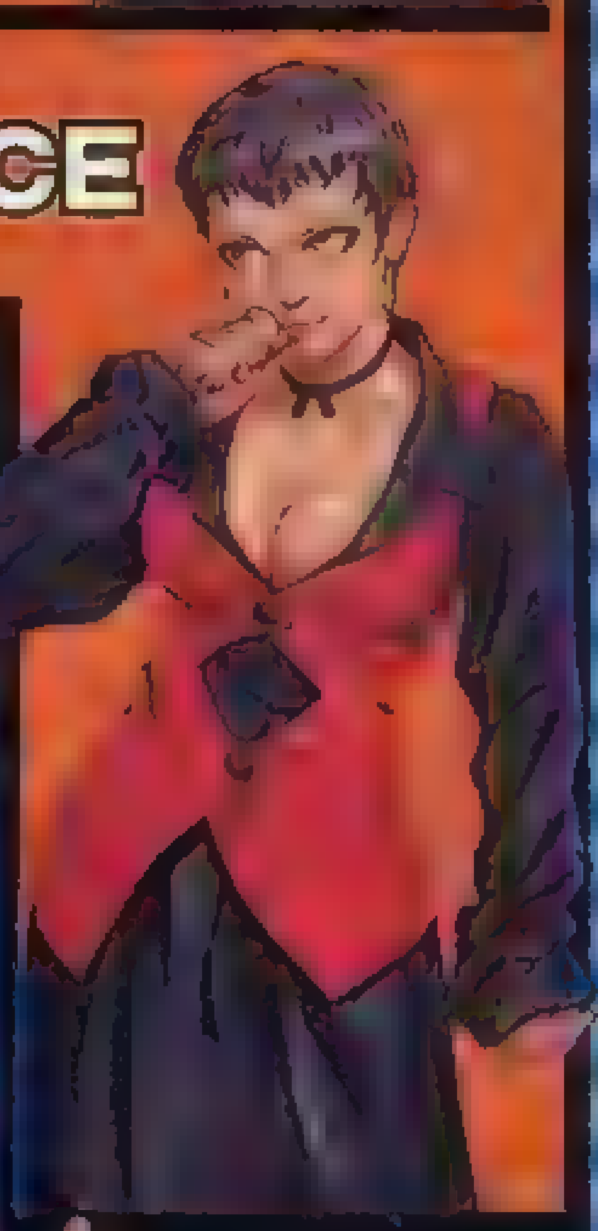
ARC

作为 SNK Playmore 今年街机重头戏的《格斗之王 NEO WAVE》，和以往历代《格斗之王》比起来，可不仅仅只是没用年份来命名这么简单！采用 Sammy 的 ATOMISWAVE 基板外加系统方面的大幅革新，我们有望在 2004 年夏天看到一个全新的“KOF”！本作果然又换了画师，相当有新鲜感，这次就让大家看个够！目前已知的出场角色共有 36 名，都是大家耳熟能详的老面孔，而《龙虎之拳 2》中登场的长发年轻版吉斯也将作为一名BOSS登场。纵观出场名单，我们不难发现：系列全勤出场的金家藩竟然不见了！难道金家藩成了最终 BOSS？值得一提的是，本作对应 Sammy 的网络服务 AW–NET，可以自由更换服装颜色，还可以进行网络排名。

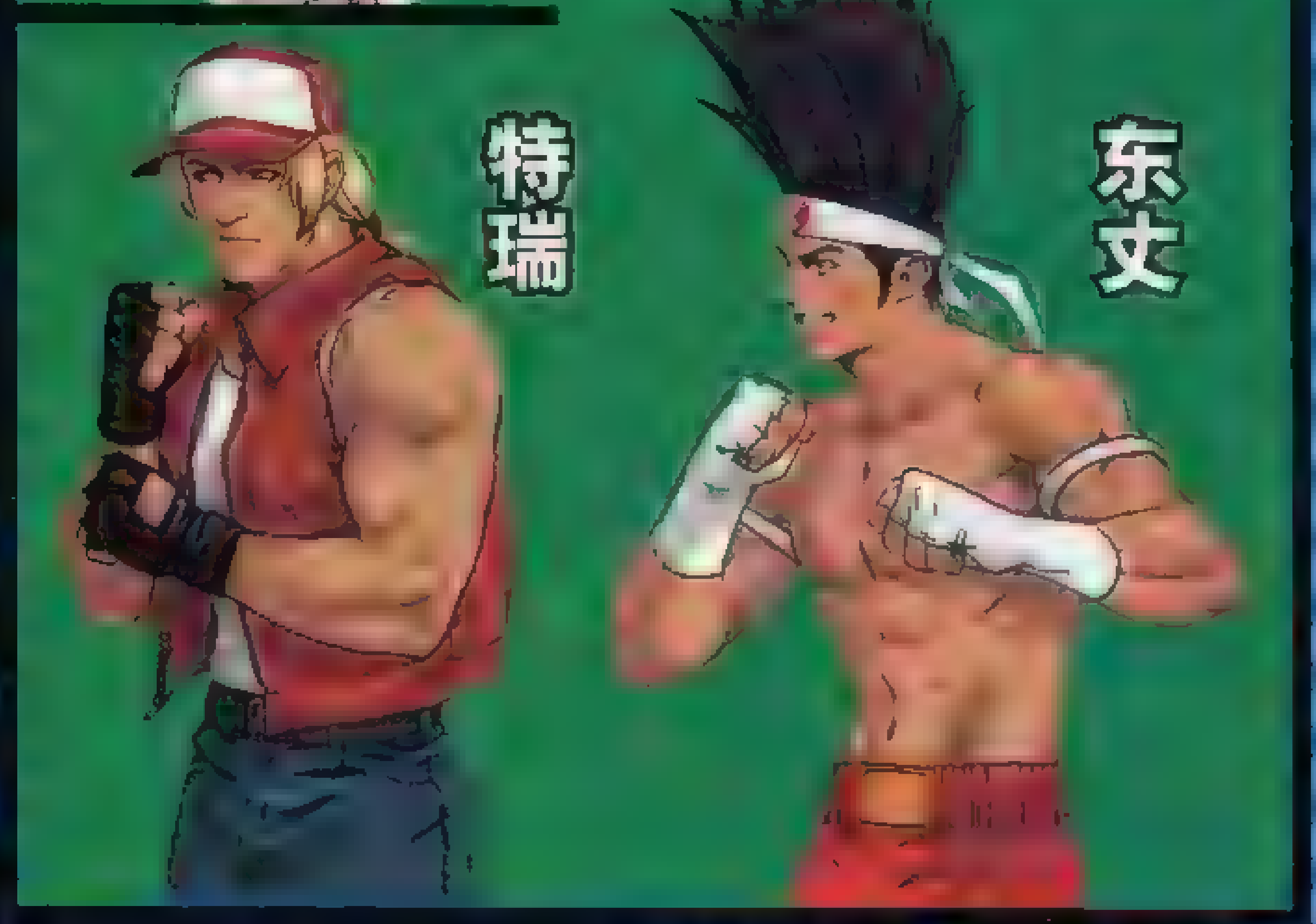
NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS 日本队



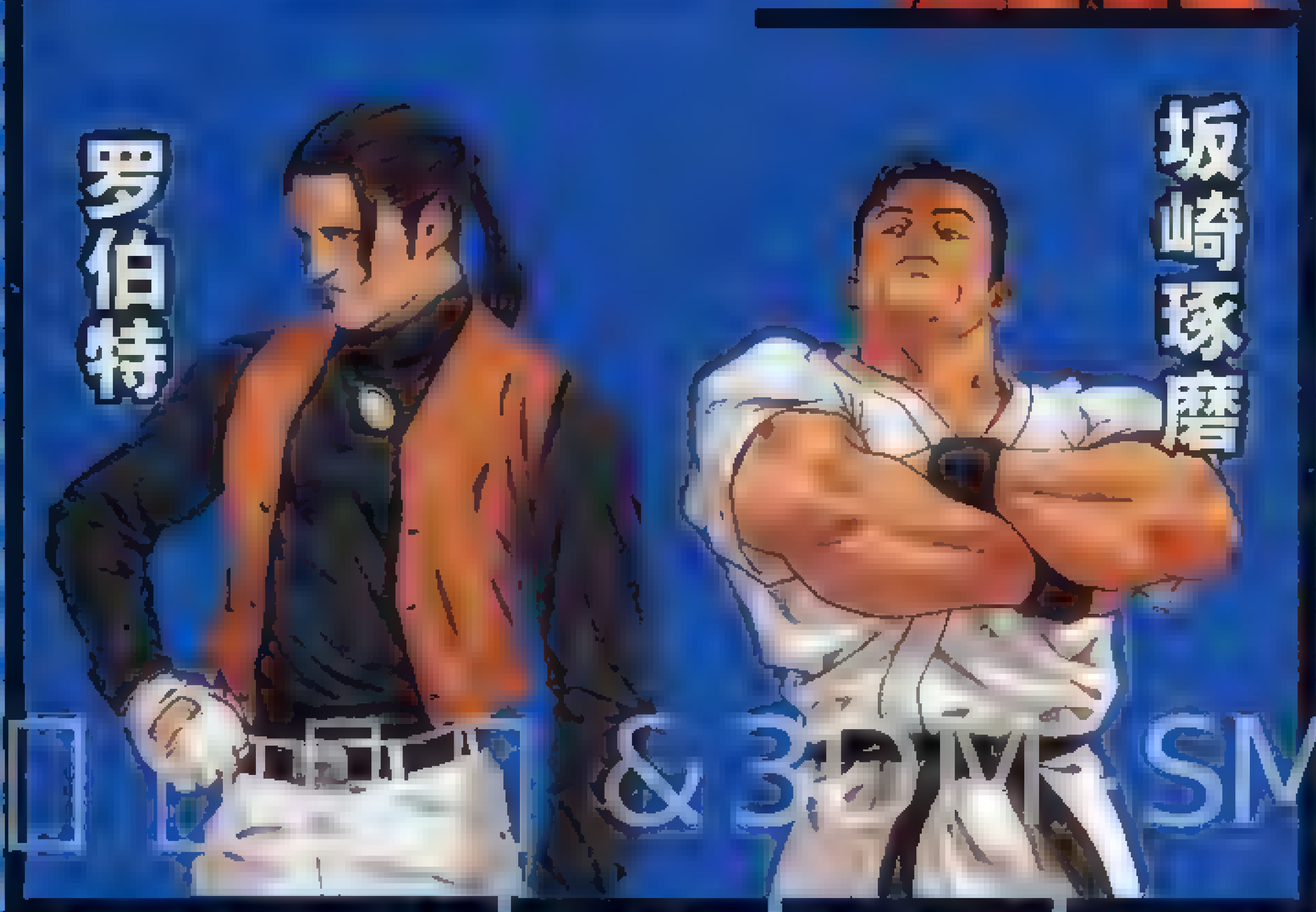
NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS 96 队



NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS 饿狼传说队



NEO WAVE THE KING OF FIGHTERS 龙虎之拳队



©2004 SNK Playmore.

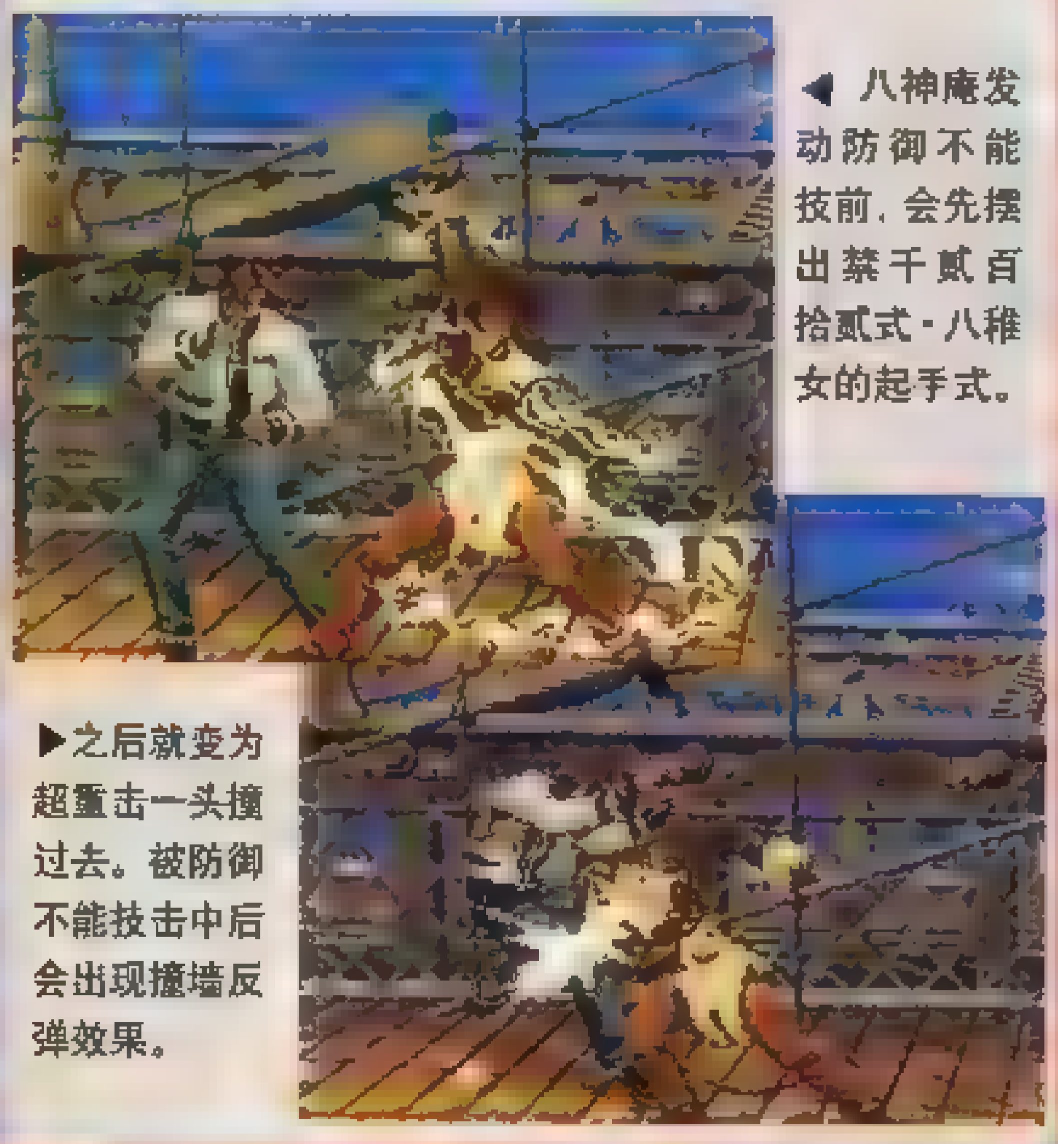
www.plumbook.cn

SUPER CANCEL 模式

本作可供选择的模式共有3个，SUPER CANCEL（超级取消）模式应该会成为最流行的一种模式。顾名思义，本模式下玩家可以用必杀技乃至超必杀技来取消必杀技，但代价是要多消耗1颗能量珠（如图中安迪用激·飞翔拳取消幻影不知火）。这个设定对于广大玩家来说应该并不陌生，3颗能量珠的话就可以使出必杀技接必杀技接超必杀技的连续技了（或直接用MAX超必杀技取消必杀技）。和其他两个模式比起来，选择本模式虽然没有新意，但绝对是最容易上手的。本模式最多可储存3个能量珠。

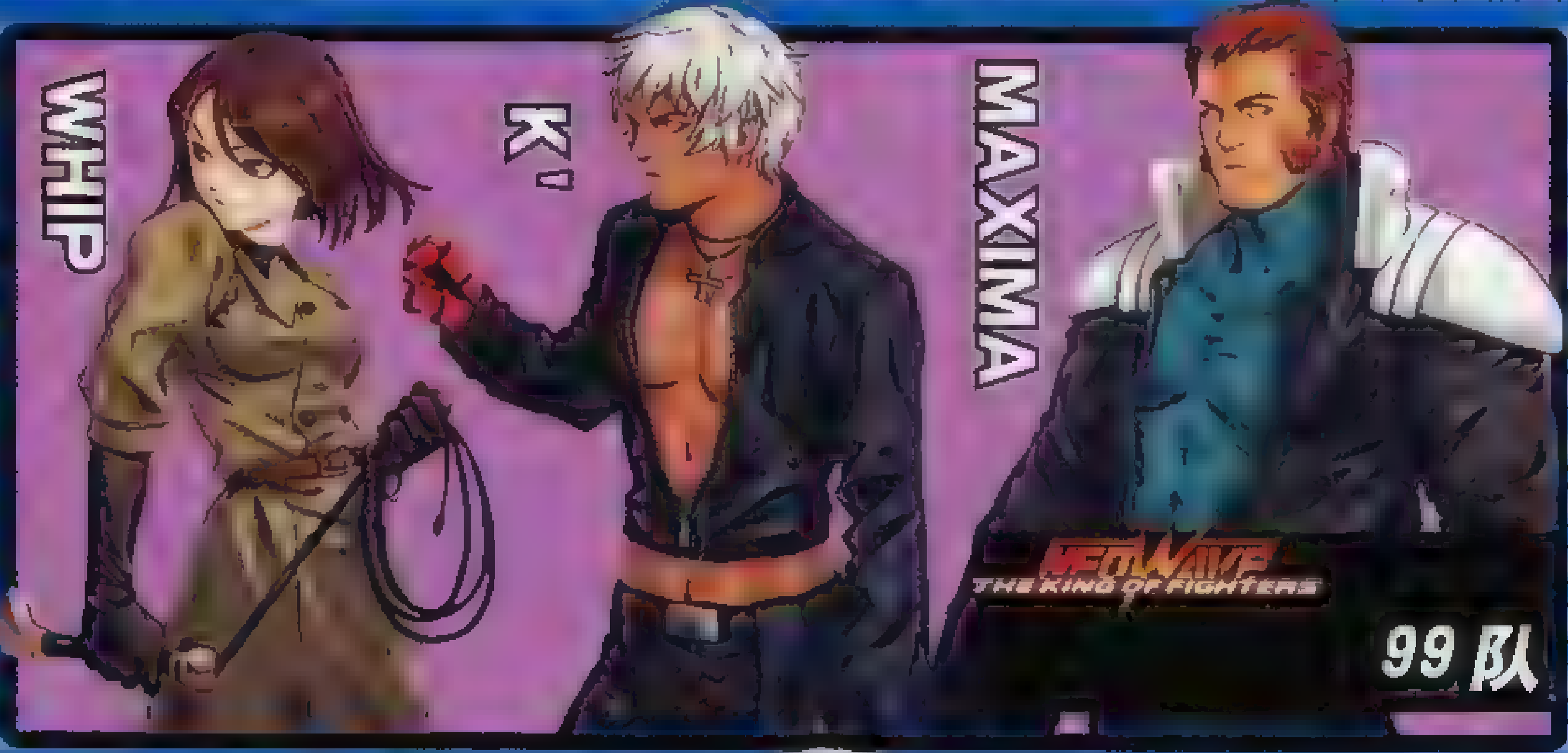
GUARD BREAK 模式

在可供选择的3个模式中，GUARD BREAK（破坏防御）模式属于上级者向的模式。本模式的最大特点在于可以使用防御不能技，指令是↓↘→+CD。使用防御不能技时，角色全身会带有电光，有无敌时间，而技巧本身的动作则很像超重击（CD）。不知这个设定会不会让MATURE等拥有强力超重击的角色重新抬头。此外本模式还可以使用即时防御，方法是在敌人攻击到你的瞬间进行防御，不过即时防御只会令硬直减少，不会恢复体力。本模式最多储存2个能量珠。



◀八神庵发动防御不能技前，会先摆出禁千贰百拾贰式·八稚女的起手式。

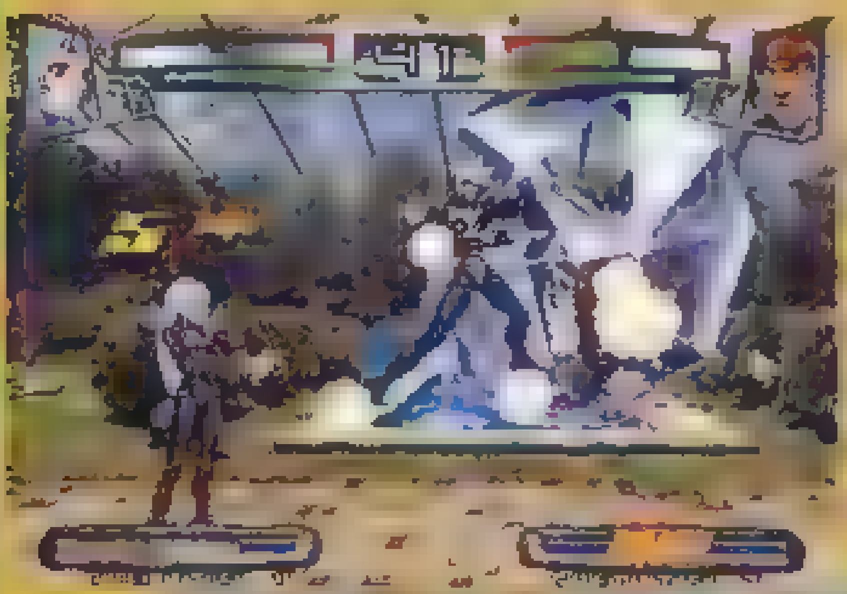
▶之后就变为超重击一头撞过去。被防御不能技击中后会出现撞墙反弹效果。



www.plumbook.cn

MAX2模式

和SUPER CANCEL模式、GUARD BREAK模式比起来，MAX2模式应该算是最吸引人的模式了，因为只有在本模式中才能使出威力绝伦的最强奥义——MAX2超必杀技。MAX2超必杀技是比《格斗之王2002》中的隐藏超杀还要厉害的技巧，拥有一发逆转的威力。本模式下能量会自动增长，只是最多只能储存1个能量珠。要命的是本模式下紧急回避（AB）被取消了，这样就相当棘手了。看来本模式适合那种喜欢放手一搏的玩家，选择3个超必杀技生猛的家伙上吧！



◀这大概就是库拉的MAX2超必杀技了，同样是召唤同伴来进行援护攻击。

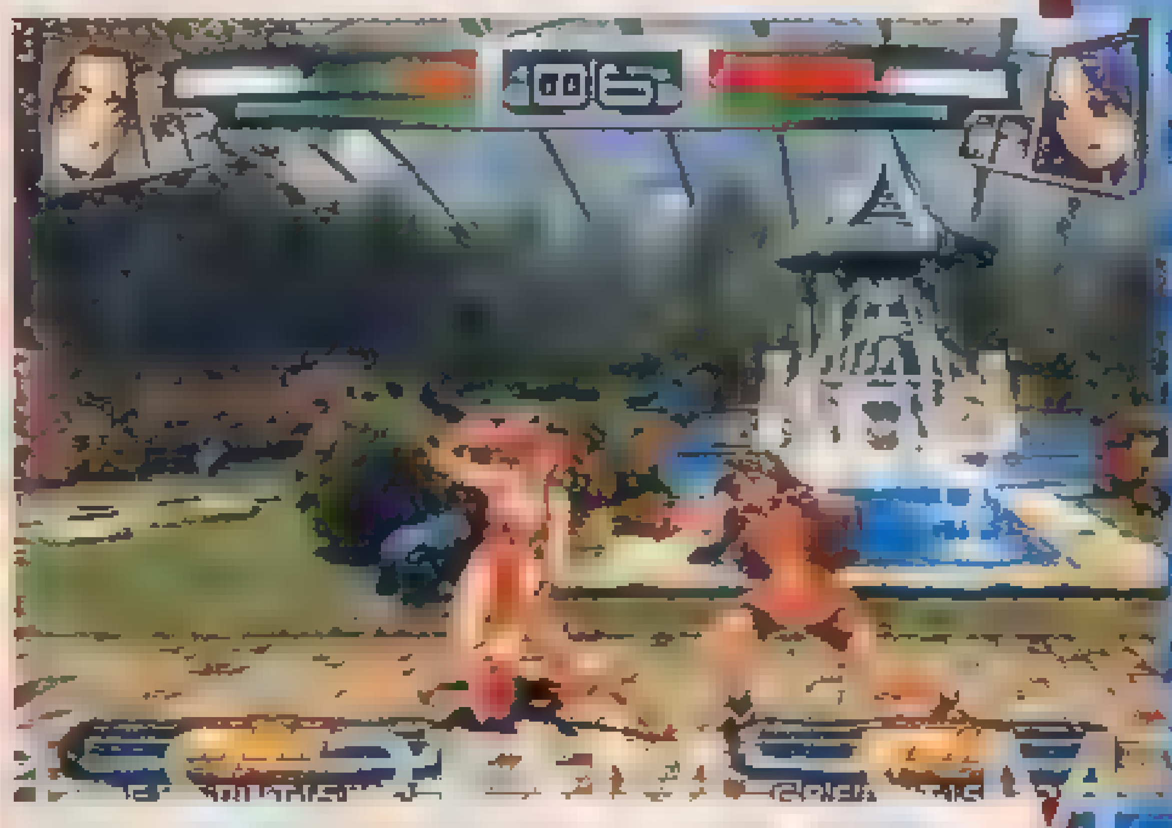
▶即时防御时会有很炫的效果，但不知究竟能减少多少硬直时间呢？

第5个按键：HEAT

历代《格斗之王》都采用ABCD的4键制，本作却增加了1个E键，E键是用来发动和解除HEAT状态的。只要按下E键，就能让玩家所操纵的角色进入HEAT状态。之后再按一下E键，就可以解除HEAT状态。在空中同样可以发动和解除HEAT状态。

选择任何模式都可以进入HEAT状态。进入HEAT状态后，角色全身会闪红光，之后攻击力大幅上升，但体力也会慢慢减少。除了按E键外，受到攻击也会解除HEAT状态。E键与其他键同时按下是没有作用的，另外发动HEAT状态也不会解除硬直。

空中是个特例。身处空中时只能在攻击前发动HEAT状态，不能在攻击后发动。



▲进入HEAT状态的不知火舞——本作的背景画面可谓历代最佳，这就是换了基板的效果啊！

www.plumbook.cn

互动信箱

本期求教

1.本期的杂志和光盘上的E3报道令您满意吗?
2.您对本期的特别企划和特稿有什么意见?
3.您喜欢本期的封面吗?
4.您喜欢本期的赠品吗?
5.本期最令您不满的是什么?

互动信箱参与方法

A.为了办好一本属于大家的杂志，我们热诚地希望读者能参与到杂志的制作中来，所以我们创办了这个"互动信箱"栏目，作为向读者征询办刊意见的窗口。
B.我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中间挑选出一部分来赠送礼品。
C.写普通信件、发Email和发短信都有均等的机会获得礼品。
D.请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。
E.来信请寄：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
F.Email请发至：ucg@ucg.com.cn

本期谢礼

手机短信

中国移动的用户发送
DC + 各类意见 到 33557770

为发挥手机短信"短、平、快"的优势并配合手机短信每条70字的特点，手机用户可以不必针对"本期求教"的问题逐条回答，发短信把杂志中最令你不爽的地方告诉我们即可，我们非常重视各位读者的意见并会参考大家的意见改进工作。发短信的读者与发Email和平信的读者有同样的机会获得每期"互动信箱"提供的SP等各类精美礼品。中奖名单会在隔期的"互动信箱"栏目中发布。

获得GBASP的读者 上海市闸北区 赵超越

获得FF金属封面笔记本的读者

泸州市 陈 冉	深圳市 黎劲勇	长沙市 谭 伟	玉林市 杨光林
湛江市 陈世昌	北京市 李晓夏	朝阳市 王 吉	昆明市 杨 磊
广州市 邓君瑜	广州市 梁伟雄	南通市 王剑锋	汕头市 杨力源
上海市 方杰俊	贵阳市 刘 超	北京市 王军刚	汕头市 姚金生
沈阳市 冯 冲	乌鲁木齐 马建军	南京市 王 升	柳州市 叶天雨
沈阳市 冯守志	上海市 马良华	成都市 王 睇	温州市 岳 翔
梅州市 韩 磊	湘潭市 毛 峰	成都市 王 巍	天津市 翟 枫
南宁市 何恒巍	无锡市 钱 樱	柳州市 韦 龙	宁波市 张 睿
宜昌市 何 涛	江阴市 沈 凯	云浮市 温智富	阜阳市 仲 冬
宜昌市 黄娄龙	常熟市 石佳奇	深圳市 吴 寒	西安市 周 彪
漯河市 江 强	天津市 时寅清	银川市 吴秋宁	温州市 邹章肖
成都市 蒋 宇	武汉市 苏 蕾		
上海市 金铸纯	柳州市 覃 超		
张家口 康 剑	潍坊市 谭 刚		

获得游戏主题T恤的读者

江苏	137****6900
山东	139****9882
安徽	139****1628

读者评6A最差的内容

……大家都知道的内容吗?

小编：多数读者反应特稿和自由谈较差。而这一次的Gamehalo在内容安排上又受到了读者的批评。

读者评6A攻略和研究

……在强得一塌糊涂，……

小编：多数读者反应《星之卡比 镜之大迷宫》和《洛克人ZERO 3》较好，相对来说《新天魔界》获得的评价较差。看来，有恰当体贴的配图，在重点处详细地说明，这才是读者们需要的，这一点会向所有编辑强调。而《新天魔界》的攻略的重点把握方面我们还要好好反省。

读者对光盘新栏目的看法

小编："游戏情报站"评价较好，而"游戏动漫园"被动漫爱好者大力支持反应不错，但是读者同时也反应该栏目还有待改进。主要还是内容选材和时间长短的问题，我两方面我们会注意的。

读者对欧美排行榜的看法

小编：褒贬不一。主要是因为欧美玩家的口味与国内玩家大不一样，造成没有共鸣感吧，所以很多读者认为无意义。但这种地域差异确实令人可以看个新鲜。我们今后会根据大家的反馈在篇幅方面做些改动。

读者评6A赠品

……可爱的卡比……象超Q版值得期待……

……卡比，卡比！卡比果然是……了女生的青睐……

……足不同爱好的读者。

小编：多数读者反应非常好，部分读者希望送其他角色的随意贴。看来随意贴这个增品还可以再次出击啊。

其他意见

……鸡"更具收藏价值！

7月A将于6月12日全面上市

3大精彩内容

攻略复苏	特别专题	超值CD赠品
超级机器人大战MX疯狂攻略 依利斯的工作室 永恒的精灵调合攻略 转生学园 幻苍录上手攻略	《无双》系列"制作人 未来设想之特别漫谈	超级机器人大战 钢之魂演唱会

6月B现已上市 全国热卖中

连环大奖7A开锣！PS2、PSP、NDS与香港双人游！

活动详情请见《GAME科技风》7月A

PS2

PSII50007+原装振动手柄+8M记忆卡+大功率电源+支架+10款游戏（第一次开机画面，一机一号）=1400元
PSII50006 1399元　PSII GT4限定版 1449元
PSII樱花限定版 1899元　PSII50000+BB 2399元
最近新到一批PSII主机，特价999元　特价EYE TOY 260元

Xbox

全面提升服务质量，三个月包换，终生维修！所有物品，若假包换

各类烧录卡	
NGC主机	1050元
GBA-SP+原装包+原装耳机	799元
GBALINK（CIP）128M/256M	299/499元
EZ2 128M/256M	360/680元
XGFLASH-TURBO 256M/512M	499/799元

大量供应动漫DVD、VCD
收购各类主机或以旧换新

旧PSII换全新PSII	600元
PSone换PSII	1000元
GBA换GBA-SP	400元
GB GBC换GBA	380/200元

欢迎光临网上商城：www.gameclub-yh.com　注册即可享受会员价
QQ：154575435　交行：405512 2511 3110109　招行：002119449561　工行：1001042301104629210

山东次世代 GAME

电话：0531-2398069　013506410809
QQ.315103906　MSN gamecsd@163.com
E-mail gamecsd@163.com　邮编：250014

欢迎光临网络店 www.nextgeneration.com.cn（建设中）
PS2、X-BOX、GBA、SP、NGC、神游机及外设
电脑游戏软件、网络游戏点卡及电脑游戏配件
卡通 DVD/VCD 提供：租机（PS2）和换卡业务
地址：银座（赛博）数码广场1楼南厅3-150号
（山东济南市历下区解放路43号）

GBA充值卡

GBA充值卡是厂家根据国内玩家的实际需要精心推出的一款可反复烧录的充值卡带，是专门为商家量身定做的支持多种目前流行的性能优越、价格低廉的烧录平台的充值卡带，采用硬件记忆方式，真正的全兼容。

以其稳定精良的质量、极高的性价比，投放市场以来深受广大玩家、商家的欢迎和推崇。

国内统一	64M全兼容	50元
零售价	128M全兼容	100元

应商家及市场的渴求，采用硬件记忆系统全兼容的支持合卡的GBA充值卡128M合卡已经面市！

国内统一零售价 115元

玩家的惊喜，商家的无限商机，一切让品质和价格来说话！

联系人：郑生 13343713670

上海市普陀区 立名游戏机经营部

本店网站正在更新中，请广大顾客谅解！

主机信息

特别推荐

- PS 50001 50007型（绝不烧机，主机+原配手柄+Av线+110V大电源 送原装限定8M记忆卡+支架+10款游戏 1350元
- PS 55006主机+原配手柄+AV线+电源+正版碟（送原装限定8M记忆卡+支架+10款游戏） 1450元
- PSII10000－18000型（最新机）主机+振动手柄+AV线+电源+游戏 800元
- PSII30000型系列（最新机）主机+振动手柄+AV线+电源+游戏 900元
- PSII39000型系列（最新机）主机+振动手柄+AV线+电源+游戏 1000元
- XBOX港版主机，限定版主机+原配手柄+送5款游戏 1450 1700元
- GBA SP（红白限定版）+原装电池板+原装电源（再送防震包一个） 780元

主机保修三个月！

PS7500/9002型+双手柄+AV线+原装记忆卡或金手指+电源+10款游戏 400元

本店任何一款主机，均赠送20－50元礼券，便宜与朋友共享！

我们的新闻

快速邮购办法：（24小时至72小时可到达您手中）

第一步：来电咨询后，汇款至：工商银行账号……

收款人：徐立敏

第二步：来电通知款已汇出，提出所购物品的要求及本人收货地址、姓名和联系电话

第三步：本店通过快递发至订货人手中

总店地址：上海市铜川路2016号A座

本期特价贴换 请来电咨询

原装配置 假一赔十

天津海虹

以诚取信 顾客至上

本店主机均为原装 七天保换 半年保修 终身维修

本店经营

经典游戏原声CD 经典动画CD

- 017FF7 原声 4CD
- 018FF7 重奏版
- 019FF8 原声 4CD
- 020FF8 管弦乐
- 02 FF8 歌曲
- 022FF8 钢琴曲
- 023FF9 原声 4CD
- 024FF9 歌曲
- 025FF9 钢琴曲
- 027FF9 原声 plus
- 032FF remix
- 035FF 1987-1994
- 036FF 1994-1999
- 037FF 交响组曲
- 039FFx 歌曲含 ff7
- 149FFx 原声（4CD）
- 285FFx 钢琴曲
- 239FFx yuna&t dus
- 331FFX vocal collection
- 322FF MTV
- 384ffx-2MTV
- 318FF 经典主题音乐连集
- 329FFX-2 歌曲全集
- 337FFX-2 原声 2CD
- 381FFX-2 特典珍藏合曲 3CD
- 406FFX-2 祈之歌精选集
- 359FF 交响音乐会 2002（2CD）
- 375FF Black mages 战斗曲
- 059 穿越时空 3CD
- 342 穿越时空 MIX 混音
- 062 圣剑传说 3 原声 3CD
- 063 圣剑传说 PS 版 2CD
- 387 圣剑传说 3 arrange
- 069 异度装甲原声 2CD
- 301 异度传说原声 2CD
- 302 异度传说歌曲集
- 401 光田康典 sailing the world
- 402 光田康典 melaspace
- 071 寄生前夜原声 2CD
- 151 寄生前夜 2 原声 2CD
- 073 火焰文章原声 3CD
- 074 圣战系谱交响乐
- 334 宿命传说原声 2CD
- 335 幻想传说原声 2CD
- 327 宿命传说 2 原声 4CD
- 256 合金装备 2 原声 2CD
- 091 寂静岭原声
- 244 寂静岭 2 原声
- 416 寂静岭 3 原声
- 092Wildarms 原声
- 093Wildarms2 原声 2CD
- 300Wildarms3 原声 4CD
- 384Wildarms vocal collection
- 096 幻想水浒 2CD
- 097 幻想水浒 2 原声 4CD
- 273 幻想水浒 2 管弦乐
- 333 幻想水浒 3 原声 2CD
- 135 大航海 2 管弦乐
- 105 舞王 1 歌曲集
- 404 恶魔城无罪的叹息
- 120 机器人大战 F 原声
- 122 机战α 歌唱集 3CD
- 383 机战α-2 原声 2CD
- 312 机战 IMPACT 原声 2CD
- 313 机战歌曲联唱
- 317 机器人α 交响乐
- 124 心跳 2 歌曲全集
- 125 心跳回忆 OVA 原声
- 127 心跳回忆 惊鸿见闻
- 128 心跳 5 周年纪念
- 129 心跳永远在一起
- 130 瞳岭诗织情人节
- 131 心跳回忆风之声
- 132 红色青春
- 133 瞳岭诗织钢琴曲
- 134 心跳回忆歌唱集
- 138 刀魂 2 原声
- 159 刀魂 1 原声
- 391 铁拳 4 原声 2CD
- 396VR 战士 4 原声
- 154 真侍魂原声
- 338 新红警管弦乐
- 155 街霸 3 次冲击
- 252 街霸 2 管弦乐
- 156 莎木原声 2CD
- 157 莎木交响乐
- 158 莎木 JUKE BOX
- 167 幽游白书 47 首
- 168 幽游白书最强系列
- 169 灌篮高手 TV 版歌曲
- 170 灌篮高手 28 首
- 171EVA 主题歌曲集
- 172 新世纪 EVA 原声 3CD
- 190 新世纪 EVA 特别篇
- 173 浪客剑心主题歌
- 174 维新志士镇魂歌
- 175 明治剑客浪漫谭
- 201 浪客剑心追忆篇
- 181 超时空主题歌精曲
- 207 罗德岛 TV 版原声 3CD
- 393 罗德岛 OVA 原声 3CD
- 216 圣斗士星矢精选
- 400 铁魂歌曲集
- 218 高达 0080
- 219 高达 0083
- 323 高达 SEED 歌曲
- 227W 高达原声大全 5CD
- 150 星际空战 3 原声
- 303 星际空战 2 原声
- 267 星海 2 原声 2CD
- 268 星海 2 混音版
- 275 星海 2 交响乐
- 341 星海 3 原声 4CD
- 388 星海 3 arrange
- 389 星海 3 remix
- 390 星海 3 vocal collection
- 269 天诛原声
- 386 天诛 3 原声 2CD
- 272 ICO 原声
- 293 王国之心原声 2CD
- 320 红警原声 2CD
- 329 PS2 鬼武者 原声
- 356 真三国无双 3 原声 2CD
- 357 山脊赛车 4 原声
- 369 鬼武者交响乐
- 307 鬼武者 2 原声
- 255 生化 3 原声 2CD
- 295 生化 2 原声 2CD
- 298 生化 2 重奏
- 297 生化 2 混音
- 372 生化 1 原声
- 373 生化 MIX 混音
- 407 太阁立志 2 原声

本月新品上市

- 408FF7 钢琴曲
- 409 佐藤纱绫歌曲限定版
- 410 华丽 15 周年纪念
- 4 4 实况足球 7
- 4 5 山脊赛车进化
- 417 Wildarms 原声 4cd
- 419 小岛秀夫音乐集
- 42 超时空要塞 2002 歌声全集 CD
- 422 天幻 20 年交响乐
- 424 摩托 …
- 429 …之 2 原声 2CD
- 425 鬼武者 3 2CD
- 430 FFX-2 钢琴曲
- 431 太阁立志传 5
- 432 高达 SEED 交响组曲

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

本店宗旨：追求更好的商品质量和完善的售后服务，给您带来上帝般的感觉。

本店承诺：产品绝不以次充好，以旧充新，主机绝对全新，手柄绝对原装。

主机信息：本店所售主机均有原厂封条，一次性开机画面，现场开封。

信誉是我们的生命力！ 原装配置，假一赔十！

想买真正的全新机请到本店来 来就选柔数！！！ 谢谢光顾！

特别推荐 PSII55006型GT4纯白色限定版主机+原装手柄+AV线+电源线+10款精美游戏+支架+8M记忆卡（原厂封条，开机画面） 特价：1550元 绝无虚假

PSII50001型	标配	1390元
PSII50006型	标配	1390元
PSII50007型	标配	1390元
新到一批特价PSII		999元
XBOX绿光限量版	标配	1720元
XBOX纯白限量版（全球限1000台）	标配	5xxx元
NGC美版		980元
NGC日版		1180元
NGC李蛇限定版（全球限5000台）		2880元

游戏精品

太鼓达人	388元
GT4 Force Pro 方向盘	1599元
鬼武者刀型摇杆	880元
EYE TOY 单体装（原装）	280元
原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
NGC可移动支架	330元

NGC、PSII、XBOX大量正版软件

优惠有些，有更多的，来电咨询！

SP全新机	800元
SP翻新机	750元
GBA全新机	580元
GBA翻新机	499元

好消息！SP可以换限定版外壳了！

为满足低价位消费业务，本店高价回收各类主机、掌机并可以旧换新。GBA最高回收价450元，SP最高回收价700元。（绝不压价）

这里有一流的技术 一流的服务 一流的设备 品种繁多

地　址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）

电　话：021－66288809

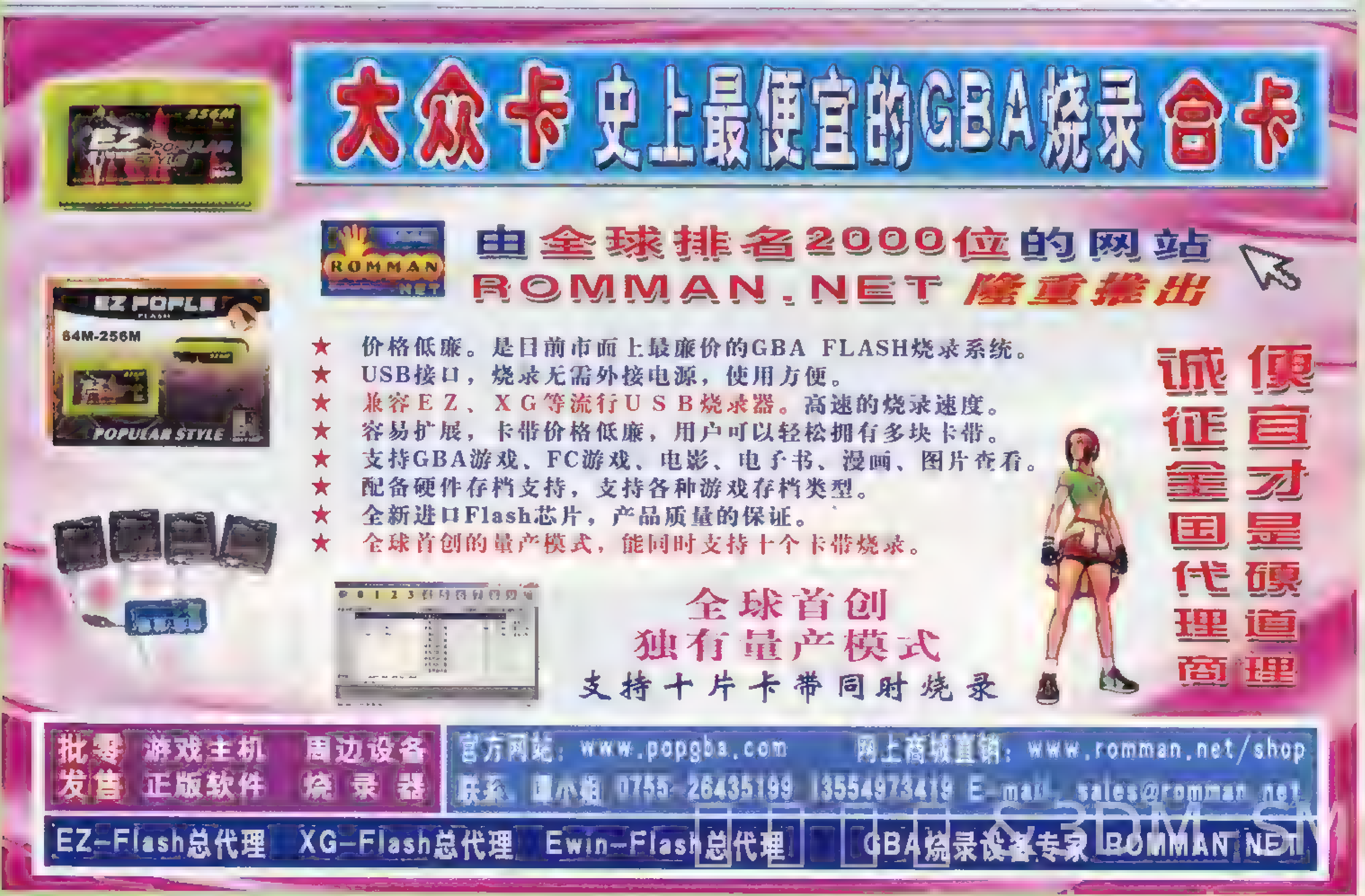
联系人：张杰 赵伟刚　邮编：200071

公　交：轻轨一号线直达宝山路线，66、65、51、18、01、69、78

营业时间：10：30－21：30

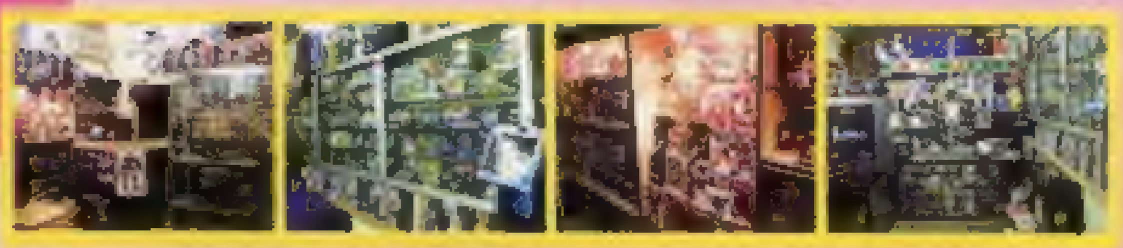
主机保修一年，终身维修！

TOPWAY
通威产品
暑假期促销内容
深圳宝安中瑞电器公司
电话:0755-27360988 27360688
网址:Http:www.sztopway.cn
E-mail:zr@sztopway.cn
"通威""S"的商标和产品都已注册,
任何企业或个人未经通威公司许可
都不得使用,仿冒,违者必究.
广州分销处: 020-81290555
020-33330599
北京分销处: 010-85617498
上海分销处: 021-32130145
武汉分销处: 027-87858585


大众卡 史上最便宜的GBA烧录合卡
由全球排名2000位的网站
ROMMAN.NET 隆重推出
★ 价格低廉。是目前市面上最廉价的GBA FLASH烧录系统。
★ USB接口，烧录无需外接电源，使用方便。
★ 兼容EZ、XG等流行USB烧录器。高速的烧录速度。
★ 容易扩展，卡带价格低廉，用户可以轻松拥有多块卡带。
★ 支持GBA游戏、FC游戏、电影、电子书、漫画、图片查看。
★ 配备硬件存档支持，支持各种游戏存档类型。
★ 全新进口Flash芯片，产品质量的保证。
★ 全球首创的量产模式，能同时支持十个卡带烧录。
全球首创
独有量产模式
支持十片卡带同时烧录
诚征全国代理商
便宜才是硬道理
EZ POPLE FLASH
64M-256M
POPULAR STYLE
批零发售 游戏主机 正版软件 周边设备 烧录器
官方网站: www.popgba.com 网上商城直销: www.romman.net/shop
EZ-Flash总代理 XG-Flash总代理 Ewin-Flash总代理 GBA烧录设备专家 ROMMAN.NET

广州奔特乐电子有限公司
技术支持：http://www.pantherlord.com
热线电话：020-81494105
PANTHERLORD
酷豹 Ps2 迷你Shock 双振动手柄
PS2 MINI SHOCK
型号：PT-PS2027
卓越手感
防滑橡胶漆涂层
外凸橡胶浮点设计，合乎人体工程学，在游戏操控过程中可起到超越的防滑作用
精确压感按键
电机材料：全金属
电机轴芯：高密铁柱，不易折断经久耐用
操作性能：全方位操控，随心所欲
3D橡胶键：表面采用凹型设计，使大拇指轻松操控挥洒自如
内置电脑编程 IC
格斗游戏"任我行"
[酷豹带您遨游游戏世界]
[红、白、蓝、黑，四种颜色任您选择]
L-STICK
精确压感
操作挥洒自如
FOUR BUTTON
降妖除魔，步步为赢
超灵敏八方位按钮
上下左右，东南西北
一路畅通 D-PAD
PT-PS2012N
酷豹PS2专业手柄
· 8脚铜铂锡线配透明PVC外胶线套，外型靓丽
· 内喷银油精致视觉美感
· 外喷防滑橡胶油增添手柄舒适感
· 配置2个压感精确的游戏操纵杆让您得心应手
· 内置双电机震动马达，强烈震感使游戏更逼真
· 内置电脑编程IC，任您发挥
慧眼识酷豹 欢乐在手中
酷豹100Hz红外线光枪
PT-PS2021
支持新旧
50/60Hz
制式电视机
》GUNCON2，GUNCON，NORMAL三种模式兼容
》与PS/PSone/PS2枪战游戏兼容，光枪能自动区分各接口信号
》单发/自动连发/自动装弹功能
》PAL&NTSC两种制式兼容
》自动退膛功能
》附带红外线瞄准器
PT-PS2015
酷豹"大水牛"
持久排气散热
支持长时作战
不发热的电源
酷豹产品均享受"一个月保换，六个月保用，一年保修"的服务保障

北京嘉兴游戏机经营店



大酬宾 凡购GBA卡一盘加8元即可获赠价值50元的GB卡一盘；加18元可获赠价值90元的GB合卡一盘。数量有限，送完为止！

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、扭蛋、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

公交线路
- 乘103、109、110、810、803、812、814、846、111、819、康恩专线到美术馆站或沙滩站下车（美术馆正后方）
- 乘104、108路至大佛寺站下车　• 乘2路至宽街下车
- 乘112、60路至亮果厂站下车

GBA卡大全　GBA卡免邮费

GBA新卡 / GBA卡新卡推荐

火影忍者大剧场	42	机战A·R·D·D（中文）	43/43/43	真女神转生 魔之书、红之书、冰之书	各45	魔界村R	33	妖精战士	46
玛莉高尔夫	79	黄金太阳II（中文）	42	口袋电击兽2	45	黄金太阳II	56	口袋妖怪弹珠台	45
高达seed	42	皇家骑士团（中文）	43	特警001(128M)	79	F1A赛机	33	特种部队	46
星之卡比镜之迷宫	79	火焰纹章（中文）	49	音乐频道5	42	幻想水浒	33	口袋红之叶、绿之叶(128M)中文	79
CT特种部队3	43	烈火之剑（中文）(128M)	79	重装机兵2	42	狂龙	33	伯德之门	46
洛克人ZERO	43	光明之魂（中文）	43	炸弹人III	45	玛莉赛车	33	逆转裁判III	43
大众高尔夫	79	恶魔城晓月（中文）	43	拳皇II、I	45/46	雷霆战机	33	马克思佩恩	79
钢之炼金术士	45	恶魔城白夜（中文）	43	真女神光之书	45	大战略	33	银河战士2	44
合金装备II	44	恶魔城月轮（中文）	43	真女神暗之书	45	传奇麻将	45	GBA SD我的太阳限定版	1600
海贼野球	43	三国志（中文）	43	星之卡比	45	铁拳	45	GBA SP SD高达G世纪限定版	1600
马里奥物语	33	航空管理员（中文版）	43	V拉力	33	古惑狼II	53		
灵魂斗阵	79	太空战士（中文）(128M)	79	索尼克II(128M)	79	恐龙危机	45		
索尼克3	79	口袋红、蓝宝石（中文）	43/43	风之少年III(128M)	79	J联盟2002	45		
龙珠3代－对决	39	沉默遗迹（中文）	43	海盗路飞I、II	45	坏玛莉工作室	42		
幽游白书	39	银河之星（中文）	43	通灵王III(128M)	79	游戏王8(128M)	79		
铁臂阿童木	39	银河战士（中文）	43	魂斗罗	33	真女神转生	48		
索尼克高尔夫(128M)	75	新约圣剑传说（中文128M）	79	哈利波特（密室）	45	街霸方块II	45		
牧场物语（女孩篇128M）	75	星之卡比（中文）	43	实况足球II	45	李小龙	45		
F-ZERO(128M)	75	指环王双塔（中文128M）	79	鬼武狂刀	45	超人	45		
史莱姆军团（中文）	42	牧场物语（中文）	46	黑色编年史	42	鬼泣科克大冒险	45		
波斯王子－－时之沙	43	柯南（中文）	46	忍	45	疯狂的士	50		
007	43	游戏王6（中文128M）	79	怪物农场	45	武之刃	52		
双截龙	32	金太郎（中文）	43	街霸III	45	忍	50		
拼图游戏3	43	德鲁尼克大冒险（中文）	49	狙击手	45	洛克人Zero II	46		
美国大兵（日出）	79	鬼武者（中文）	46	洛克人III、II	45/46	游戏王9	39		
SD高达G世纪（中文）	79	网球王子（中文128M）	79	电脑A	45	狙人	39		
泡泡龙III	32	勇者斗恶龙（中文）	49	简单任务	48	王道物语	45		
古惑仔赛车	45	塞尔达（中文）	49	龙珠ZERO	45	中央大陆战记2	51		
超级玛丽(128M)	79	分裂细胞（中文）	46	游戏王4、5、7	45-102	欧姆太郎4	42		
忍者神龟	45	光明之魂2（中文128M）	79	炸弹人2（红、蓝）	45	大战略II	42		
天外魔境	79	古墓丽影（中文）	46	索尼克I	45	大金刚	42		
FIFA 2004	45	快打旋风（中文）	43	玛莉奥I、II、III、IV	32	龙珠Z2	45		
指环王III	79	星星冒险2(128M)	79	坏玛莉	43	我的太阳(128M)	79		
卓别林	43			吉娃娃	45	街头滑板	42		
魔法镇	45			洛克人ZERO	45	昆虫博士	48		
				翻滚龙	33	索尼克弹珠台	42		
				GT II	45	RPG制造	50		
				手之心情	45	格斗女王(128M)	79		
						幻想传说（中文）	42		

1570元　590元　1650元

GBA配件

4-5小时充电器	35
9-10小时充电器	45
12小时充电器	65
2头、4头对打线	15/22
原装放大镜(带灯)	25
高亮度夜视灯	15
原装高亮度夜视灯（可调光）	35
超级冷光管	45
GBA便用包	15
GBA原装电视接收器	280
GBA金手指	45-175
GBA贴膜(组装)	10
GBA贴膜(原装)	45
GBA立体声扩音器	45
GBA视屏	38
GBA－SP耳机	25
GBA－SP手握充电器	39
GBA－SP盔甲	27
GBA－SP包	18-30
FFTT限定贴膜	27
GBA－SP手柄	30

以上配件邮费5元

GBA卡

DDR III	51	欧洲拉力	52	亚特兰地斯	60	街霸2	49	风之古丽亚I、II	35/36	GT赛车	51
星球大战2	49	海陆空大战	51	X-MEN战士	49	炸弹人2	49	沙漠巨蛇	33	换装迷宫III	53
实况6	43	恐龙危机	56	蜘蛛侠	52	叮当大冒险	52	纯情房东	49	变形战机R	39
光明之魂RPG	45	恐龙岛	59	那恶工具	49	大富翁5	33	大盗伍佑卫门	52		
光明之魂格斗版	56	封神榜	49	信长野望	52	全日本GT	49	俄罗斯	50		
机械天使	58	卡片召唤	66	东尼滑板II	66	GTA赛车	49	机械化兵团	52		
真人快打	56	鳄子王	48	3D战机	33	全明星赛车	52	星星	49		
模拟小轮车	62	信长夜阁录	52	F14战斗机	33	玩具兵人	43	炼金术士	49		
烈火之焰	55	风之少年	41	大战略	60	Q版赛车II	52				

N-GAGE 2590元

附送原装正版游戏卡一盘（4种游戏任选请电询！）

GBA价格 530元（日本原装颜色不限）

EZ GBA烧录卡128－512M 330－890元

GBA SP 789元 配原装600mah电池

隆重上市：EZ-FLASH II XG-FLASH II 请电询！

加装夜光屏和SP效果相同（可调光、可调音量）

本店现场加装GBA夜光板，原装 330元，组装 190元

微软X-BOX、日版＋直读（热卖中）

原装主机

原装PS2 代理版（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源22V＋AV线）	1988元／邮资50元
原装PS2 50006型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1480元／邮资50元
原装PS2 50000型紫色透明限定版（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源＋40G硬盘和网卡）	2650元／邮资50元
原装PS2 50001型（主机＋原装电磁振动手柄＋AV线）完美套	1560元／邮资50元
原装PS2 50001型限定版（主机＋原装电磁振动手柄＋网卡＋正版游戏）完美套	1680元／邮资50元
原装PS2 50007型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1450元／邮资50元
原装PS2 39001型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1650元／邮资50元
原装PS2 39007型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1650元／邮资50元
原装PS2 50000型（黑色透明）（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1880元／邮资50元
原装PS2 30001型（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源线）完美套	1390元／邮资50元
世嘉原装DC－美版（原装手柄、振动器、AV线、110V－240V电源、56K调制解调器，保修半年）	580元／邮资40元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

微软X－BOX主机＋直读	1590元／邮资50元
微软X－BOX绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780元／邮资50元
索尼PS one（原装振动手柄＋AV线＋电源）	580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源）	980元／邮资30元
任天堂128位NGC＋GBP（原装电磁振动手柄＋AV线＋电源）	1590元／邮资30元

铁骑2 1790元

配件大全

PSII原装铁拳摇杆	280	分把器（原装）	350
PSII原装VR4摇杆	350	分把器（组装）	75
PSII原装刀魂摇杆	360	X－BOX原装全新手柄（日版）	280
PSII hori原装无线柄（蓝、黑）	380	X－BOX原装美版小手柄	195
PSII原装钢琴键盘	690	X－BOX原装DVD遥控器	160
PSII原装D.J手台	690	X－BOX原装限定版手柄	330
PS II横支架、竖支架（原装）	27/25	X－BOX专用背包	95
PSII防尘网	35	NGC原装记忆卡59格	65
PSII太鼓	235	NGC原装记忆卡251格	165
DVD遥控器（原装）	190	NGC手柄（原装）	190
DVD遥控器（组装）	65	NGC手柄（组装）	75
原装SW记忆卡	125	NGC原装防尘器	65
原装限定版手柄	230	NGC原装无线手柄	360
金手指（原装）	190	NGC、PS II、X－BOX通用VGA	260
金手指（组装）	95	NGC与GBA连线	65
原装包	85	NGC原装刀魂摇杆	370
光枪（原装）	290	NGC用原装GBA卡连动器	460
光枪（组装）	95－150	GBA－SP 1200毫安电池	75
原装手柄	12		

以上产品邮费均为10元

NGC正版碟

洛克人	360	实况2002	360
塞尔达4文明限定	460	炸弹人	420
战士的轨迹	480	批发米	399
双蛇	480	路易鬼屋	290
火影忍者	460	星球大战	398
海贼王	455	RUNE	370
塞尔达的随身与失去的海	499	CAPCOM VS SNK（带记忆卡）	340
大金刚手鼓（套装）	595	银河战士	330
阳光玛莉	320	刀魂	430
银河大乱	390	在线	330
梦幻之星（网卡）	680	口袋妖怪竞技场	240
阿卡迪亚	340	水晶编年史	430
索尼克I、II	380	星之卡比	430
街头篮球	390	GT 2003	420
NBA	390	索尼克DX	460
玛莉4	330	维罗尼卡	340
大乱斗	370	玛莉高赛车	455
塞尔达风之杖	230	坏玛莉制造	330
生化0（带记忆卡）	330	天外魔境（限定版）	389
生化1（带记忆卡）	380	游戏王－封闭之王国	390
生化II	320	生化危机套装光盘（5片装）	1590
生化III	320	明珠传说	430

双蛇限定版

以上商品邮费均为10元

攻略大全

GBA攻略									
SD高达G世纪	15	黑色侦探	13	纱袋	15	ICD	13	蛇II	16
史莱姆军团	13	剑魂拼合	13	钟楼III	11	生化维罗尼卡	12	古墓丽影5	16
新约圣剑传说	15	勇者斗恶龙	16	恐怖变身I、II、III	21	实况足球6	15	高达SEED	16
机战A	12	恶魔城晓月协奏曲	16	GTA III、IV	13	太7	20	三国志战记II	15
FFT	18	牧场物语	18	三国无双3猛将传	18	太8	22	恶鬼	18
机战R	10	火焰纹章II	17	三国无双3帝国	18	太9	20	吸血鬼	15
机战D	14	鬼武者	14	龙战士V	13	合金装备II	13	龙背上的骑士	16
皇家骑士团	11	我的太阳	15	三国无双II	12	鬼泣II	22	恶魔城—无罪的叹息	15
换装迷宫	11	幻想传说	13	三国无双－野将传	12	生化危机4	22	户人	13
黄金太阳I、II	12/10	PS2攻略		高达战记	12	三国无双3	18	SD高达G世纪	15
恶魔城I、II	12/16	九怨	18	铁拳4（附VCD）	18	最终幻想X-2	18	生化危机爆发	24
龙战士V	12	勇者斗恶龙5	18	VR战士4	13	混沌军团	22	前线任务4	15
露娜	12	鬼武者3	25	封神演义II	13	天诛III	16	指环王III	16
口袋红、蓝宝石	12	战国无双	19	绝体绝命都市	15	真女神转生III	16	DC原装光头	140元
口袋妖怪火红、叶绿	16	零、红蝶	16	太10	15	星之海洋III	16	原装PS I光头	170元
塞尔达	10	相逢在宇宙	15	格兰蒂亚X	14	分裂细胞	19	原装PS II光头	280元
真女神光之书	15	实况7	35	异度传说	14	樱花大战	18	（外地客户请电询）邮费10元	
真女神暗之书	15	合金装备－本质	13	荒野兵器III	12	寂静岭3	17		
火焰纹章	12	宿命传说II	12	鬼泣	12	剑魂拼合3	17		
		暗黑编年史	15	鬼舞者I、II	15/12				

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

新一代日本原装哈罗已到货！

www.chinatvgame.cn　www.game177.com

最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

欢迎加盟　欢迎点击

南京新世界电子公司

公司宗旨：天道酬勤 厚德载物

本公司荣幸成为：
- 任天堂神游机江苏、安徽地区指定总代理
- 深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理
- 深圳新慧福—智慧宝盒系列 苏、皖总代理
- 广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
- 广东双子星游戏产品江苏、安徽地区总经销
- 广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

品质，我们一直注重！一如既往！

本公司一直秉承产品如人品、质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则。通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务、精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加入我们的行列。如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系）。我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来。南京新世界随时欢迎阁下光临。

主机信息（我们一直坚持现场售卖、开机画面、原厂封条！）

PSII30001/39001型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1250/1300元	任天堂神游机（送五款游戏）	598元
PSII50007/55006型（主机＋原振手柄＋电源＋AV线＋支架）	1450/1470元	火线128M/游戏拍档256M烧录器	220/430元
NGC美/日版（主机＋原装手柄＋美日版通用）	1020元	刻录尖兵128M/256M烧录器	260/420元
XBOX港/日版（主机＋原装手柄＋AV线＋电源）	1580元	GBA掌机翻新（日版）/全新美版	480/580元
PSII Eyetoy原装摄像头（送碟一张）	290元	GBA－SP掌机翻新/全新	750/800元

邮费另加 PSII、XBOX、NGC 30元／台　其它主机15元／台（随主机配件、软件等免邮费）

保修服务 凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目 "小神游GBA机" "任天堂神游机" "PSone" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX"及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有日本卡通CD、动画VCD、DVCD、DVD等供您选择。

南京新世界中央门店	地址：南京建宁路13号－12	电话（传真）025－85511069	联系人：卫先生
南京新世界新街口店	地址：南京中山东路71号	电话：025－84704938	联系人：潘小姐
南京新世界鼓楼商店	地址：南京中央路41号－3	电话（传真）025－83210718	联系人：卫小姐
南京新世界电玩超市	地址：南京建宁路11号大院内	电话（传真）025－85514909	联系人：卞小姐
南京新世界维修中心	地址：南京中央路41号－4	电话：025－83243353	联系人：陶先生

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路11号大院内　联系人：卫东

电　话：025－85128819　85501289

电话／传真：025－85514909（招商、批发、加盟、邮购请与总部联系）

邮购部：　邮购地址：南京建宁路13号—12　收款人：卫东　邮编：210037

销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025-85501289　联系人：卢先生

重大信息发布

神游大陆版GBA行货机小神游开始订购

（价格特优，欢迎批发，请认准神游iQue行货标记）

订购热线：025－85501289

批发地点：新世界销售总部

零售地点：南京新世界各销售门市部

北通2004中国实况足球精英争霸赛南京赛区6月份开始报名

（详见新世界各店宣传海报）

报名地点：南京新世界（鼓楼、新街口、中央门）各销售门市部

报名咨询热线：025－85501289

南京实况同盟 联系人：南岭　电话：13813922554

www.plumbook.cn

上海圣天游戏玩具精品总汇（原盛记）

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）
（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）
收款人：王雷　手机：13901790511　邮编：200082　电话/传真：021-65358097

虹口店：四川北路188号 弘基假日广场
底楼5A203（春天百货对面）
电　话：021-63077219

PS Ⅱ 主机（50000型普通版 标配）	1650/30
PS Ⅱ 主机（50000型+硬盘+网卡+AV线+电源线）标配	2400/30
PS Ⅱ 主机（50000型 粉红限定版）	1900/30
PS Ⅱ 主机（50001型 全套）	1280/30
PS Ⅱ 主机（50002型银色限定版 双原柄）	1680/30
PS Ⅱ 主机（50006型 全套）	1300/30
PS Ⅱ 主机（50007型 全套）	1250/30
PS Ⅱ 主机（50000型 银白色）丝缎绸	1950/30
PS Ⅱ 机动战士高达限定版主机	2980/30
PSX（5000型）	6550/30
PS Ⅱ 主机（55006型 GT4白色限定版）	1450/30
PS Ⅱ 主机（39001型）中古机全套	1180/30

本店主机均有一次性开机画面，原装封条一机一号！

广大新老用户，购买PS2正版游戏、NGC正版游戏、XBOX正版游戏的，请来电咨询！

现场修理 立等可取！

玩具品种繁多：如火影忍者1、2、3代，樱花大战1、2、3、4代，七龙珠，高达，一骑当先，SD高达SEED，太空战士，变形金刚0至13号，终极者T2、机器人等等。详情请光顾本店。

大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

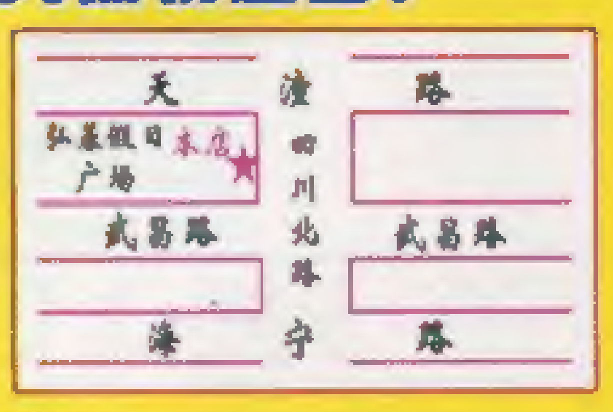
凡购买PS2主机者，送防尘罩、支架或游戏人物钥匙圈。

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多，请来电咨询！

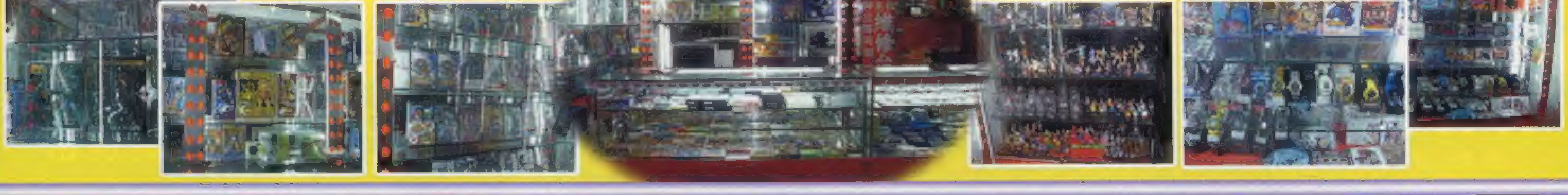
NGC主机 日版带底座	1580/30	NGC主机 日版普通版	1150/30
NGC主机 美版（已改）	1030/30	XBOX普通版（全套）	1550/30
XBOX绿色透明限定版	1650/30	GBA主机	490/10
GBA-SP主机（全套）	780/30	PSone主机（全套）	550/10
GBA-SP红白机（限定版）	850/30		

卡西欧手表 350～680元 780～1250元

各个档次不同，型号不同：潜水深度500米～1500米，液光型、太阳能型，应有尽有，卡西欧手表品种繁多，请致电！



四川北路虹口店可乘公交车如下：21、17、25、61、63、65、100、220、231、939、848、928、55路。



以诚为本 上海游戏风暴专营店 以诚交友

（原上海浦东游戏风暴）

追求主机质量是我们经营的宗旨，您想买到价廉物美的主机，请来上海游戏风暴和加盟店。（诚招游戏加盟店！）

高价（现金）回收各类主机及GB、GBC、GBA（所有主机均可以旧换新）

PS Ⅱ 50006型+原配柄+原装8M记忆卡+支架+防尘罩+大功率电源+再送10款经典游戏
特别推荐（绝无虚价）　¥1400元

主机类（专业批发各类主机并办理邮购业务，买主机送会员卡！）

PSII50002型（银色限定版）	1750元	PS	350元
PSII50002型（普通版）	1550元	PSone	520元
PSII55006型（GT4陶白色限定版）	1400元	SS	250元
PSII50001型（普通版）	1400元	GBA-SP（翻新/全新）	760/820元
PSII50007型（普通版）	1350元	GBA	480元
XBOX绿色限定版	1700元	GBC	380元
XBOX港版	1500元	GBA Link 128M/256M	360/490元
XBOX美版	1500元	XG Flash2（Turbo. link） 256M/512M	490/795元
XBOX日版	1550元	EZ Flash Ⅰ代 128M	360元
NGC仙乐主机（套装）	1750元	EZ Flash 2代 256M	640元
NGC普通版	1050元	EZ-FA	550元
DC	400元		

大量供应各大主机周边配件及发烧线　PS2原装摄像头280元　PS2原装光头300元　PSone原装光头150元

我们太需要GBA、GBA－SP，您有吗？GBA最高收购价：450元，GBA－SP最高收购价：700元

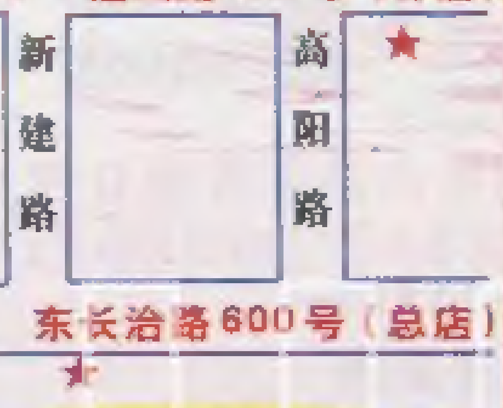
★ 上海游戏风暴总店

地址：上海市浦东大道276号　邮编：200120
公交线：公交线路隧道5、8、9线、522、610、620、623、608、619、775、935、936、819、申陆专线、乳合专线到乳山路站下车（地铁2号线东昌路2号出口）
电　话：021-68871441　58869005
监督电话：13002158782　联系人：忻富顺
营业时间：9：30-20：00 全年无休

GBA游戏30元起，土星游戏400余种（赠送目录壹份），DC正版大量供应20元起，PSII、XBOX台湾精装版大量供应！

★ 上海玩蟲俱乐部（加盟店）

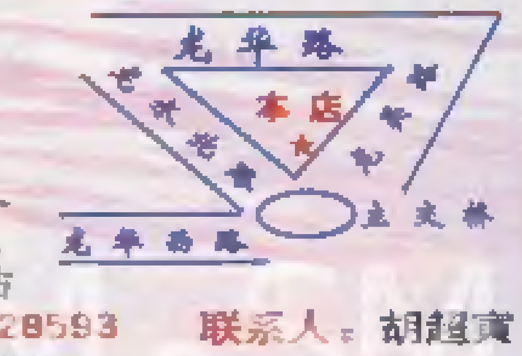
地址：上海市虹口区东长治路600号（总店）
上海市虹口区唐山路309号（分店）
邮编：200082
公交：25、37、13、922、47、22
电话：021－65122770（总店）13501746546
021－65469522（分店）
传真：021－65122770　联系人：陈建东
营业时间：9：30-22：30



本店有大量各类限定版主机

★ 上海徐汇超时空电玩（加盟店）

地址：上海市徐汇区龙水北路900弄21号
邮编：200232
公交：73、720、824、932、733、770、56、104、87、89明珠线一龙漕路站
电话：021-64572317　13918728593　联系人：胡超寅
营业时间：9：30-21：00　全年无休



本店所有产品均可电话预定，送货上门并供应动漫DVD。

www.plumbook.cn

国内第一本スーパーロボット大戦专著

6月初上市

热血奉献 GAME科技风

机战FANS梦寐以求的永久收藏品

13年
◆揭开超级机器人大战系列的故事设定之谜！
超级机器人大战编年史！

40年
◆1963年至2003年的机体设计图全收录
全日本机器人完全集结！

60张
◆收录所有在系列游戏中出现的机体原画
名画家的绝版机体原稿！

800条
◆简介各动画系列中的机体基本性能
各部机体专用词汇注解！

超值赠送双CD

DISC 1
热血的著名机器人动画主题歌合集

DISC 2
经典的超级机器人大战系列配乐曲

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

192页全铜版纸彩印

10台 幸运大抽奖

GBA SP 一次送出 等你来拿

只要购买《掌机王SP》就有机会中奖哦!

全新栏目 全新板块

特稿
决战前夜——深入分析一场足以奠定游戏产业未来格局的携带主机大战

掌机情报站
把握最新最全面的掌机资讯，全面剖析掌机新贵PSP、NDS。

专题
口袋动漫风暴
—《口袋妖怪》影视动画周边全辑
体验掌上娱乐的另一个方式
—PPC游戏专题
联起来的乐趣
—GBA联机游戏专题
法庭，华丽的人生舞台
—"《逆转裁判》系列"全回顾

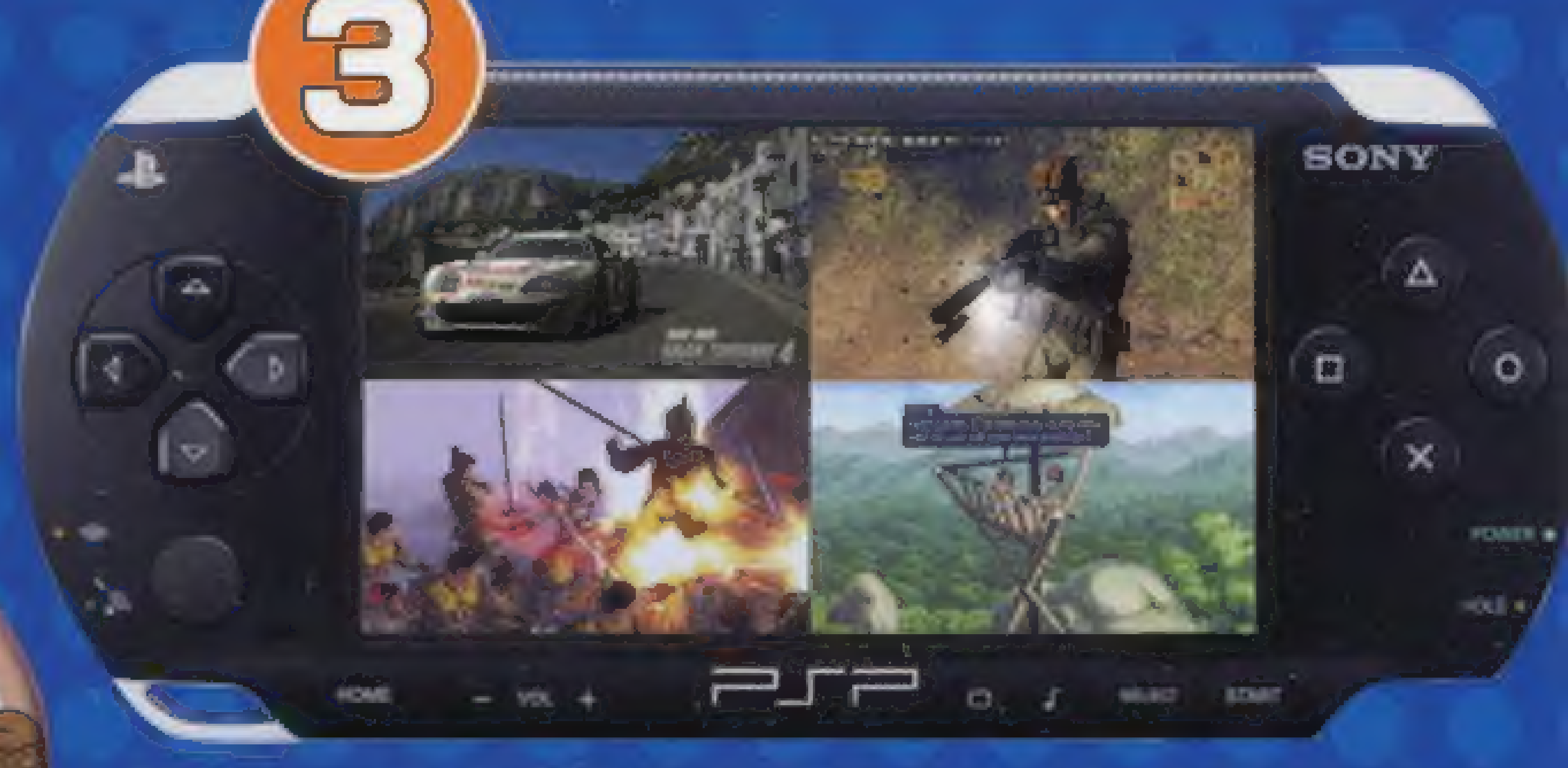
特色专页
--口袋妖怪广播台
--牧场生活
--火纹大陆
--索尼克专递
--不可思议的迷宫
--逆转剧场
属于FANS的专区地带
更多内容......

3大赠品

精彩内容 超值赠品 一起奉上

附送精彩影像VCD
劲作直击
——NDS、PSP、GBA游戏大检阅
达人演示1
——《恶魔城 晓月》极速爆机演示
达人演示2
——《洛克人ZERO3》全BOSS战无伤害演示

精美实用的口袋妖怪吊饰，背面可以擦屏幕哦!
（随机送出一款）



PSP实物大小模型垫板，提前将“PSP”拿在手上

6月7日 全国上市

www.plumbook.cn